PlayStation™ MAGAZINE
NUMÉRO 19 • AVRIL 1998

La Coupe du Monde 98
VOTRE BILLET PLAYSTATION

L'horreur enfin à votre porte !
Resident Evil 2

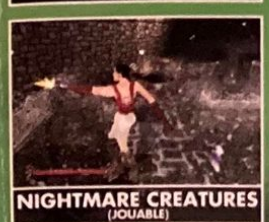
Spectaculaire !
O.D.T.
Le jeu d'action nouvelle vague

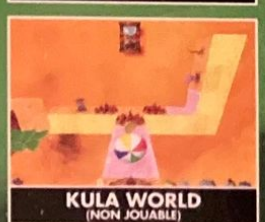
7 démos explosives !

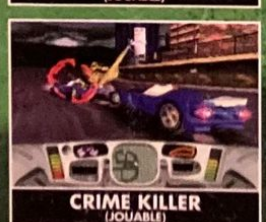
GRAN TURISMO (NON JOUABLE)

GEX ENTER THE GECKO (JOUABLE)

RASCAL (JOUABLE)


NIGHTMARE CREATURES (JOUABLE)


KULA WORLD (NON JOUABLE)


CRIME KILLER (JOUABLE)

M6 TURBO RACING (JOUABLE)

T 6856 - 19 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 19 • AVRIL 1998 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS

CONCOURS GRAN TURISMO™

CE N'EST PAS PARCE QUE LE JEU S'APPELLE GRAN TURISMO™ QU'ON VA VOUS FAIRE GAGNER UNE CARAVANE.

Rendez-vous sur la Powerline ou le 3615 PlayStation

http://www.playstation-europe.com

POWERLINE 08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2.23 F/MIN).

3615 PlayStation
Le service Minitel officiel de la PlayStation

PlayStation

Feedback

De l'heureux naufrage de Titanic (le film génial de Cameron) aux us et coutumes de la gamme Platinum en passant par la motomanie, de nombreuses maladies chroniques liées à l'usage abusif de la PlayStation sont répertoriées ce mois-ci. Que nul ne s'inquiète, tout cela est normal voire guérissable même dans les cas les plus critiques. Le remède ? La formule magique ? Vous avez deux possibilités. La première consiste à dévorer le Feedback sans recracher de morceaux (tout est digeste, croyez-nous). La seconde revient à effectuer une cure de jouvence devant un tube cathodique, un paddle entre les mains et contre l'avis parental. Le résultat sera identique : vous en sortirez heureux (espérons-le) et transformé. Non, ce n'est pas un poisson d'avril...

db Les jeux, c'est votre "dada"

En parcourant le numéro 17 de PlayStation Magazine, au hasard d'une double page où vous présentez les meilleures ventes au Japon, vous citez un jeu du nom de Derby Stallion, précisant, je cite, «qu'il ne risque pas de sortir un jour chez nous» Pourquoi ? Ce titre arrive juste après FF VII dans les ventes, soit en seconde position avec près d'1,5 million de pièces vendues ! Selon vous, cette simulation pour «fanas de dadas» ne pourrait pas fonctionner en France ???

Frédéric Vasseur de Moreuil (80)

Toujours pas de simulation de tiercé

C'est quand même étrange cette attirance que bon nombre d'entre vous ont pour les simulations de tiercé, non ? Chaque mois, nous y avons droit. Nous allons finir par croire qu'il serait bon qu'un distributeur tente le coup... Car qui sait, alors que les jeux de hasard (loto et compagnie) cartonnent de plus en plus en France, peut-être que le produit édité par Ascii au Japon trouverait son public ici aussi ? Les paris sont ouverts (ah ah ah !). Pour notre part, nous restons sceptiques, les seules certitudes que nous ayons se trouvant énoncées dans la liste des sorties figurant sur ces pages.

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
Batman et Robin	Acclaim	oui	mai 98
Le Cinquième Elément	Kalisto	oui	rentrée 98
Gran Turismo	Sony CEJ	oui	mai 98
Jonah Lomu II	-	non	-
Little Big Adventure 2	Adeline Software	oui	nc
Macross VF-X	Bandaï Visual	non	-
Men In Black	Gremlin	oui	déjà sorti
Mortal Kombat 3D	-	non	-
Saga Frontier	Squaresoft	-	-
Sailor Moon	-	non	-
Special Ops	Zombie	oui	rentrée
Tomorrow Never Dies	MGM Interactive	oui	fin 98
Total Annihilation	GT Interactive	oui	nc
V-Rally Deluxe	Infogrames	oui	courant 99
X-Files	Fox Interactive	oui	fin 98

Feedback

ERRATUM

Dans le précédent numéro, nous avons fait paraître la lettre d'un fêru de Time Crisis qui affirme jouer à ce shoot'em up avec le volant et les pédales périphériques initialement prévus pour les jeux de course auto. Honte à nous, car nous n'avions pas tout saisi. Sorry aussi pour ceux qui ont essayé le truc pendant un mois sans y parvenir... Son auteur nous a finalement récrit pour réparer l'erreur :

"Je voulais préciser que pour jouer à Time Crisis, je n'ai pas remplacé le flingue par le volant et les pédales. J'ai placé le flingue dans le port 1 et le volant dans le port 2 de la console. De cette façon, il suffit de tirer avec le flingue et de se cacher ou de sortir de sa cachette à l'aide des pédales..."

Marc Guyon de Marseille (13)

Motomaniac db

Grand passionné de Grand Prix moto, j'aimerais savoir pourquoi aucun éditeur/développeur n'a encore eu la géniale idée de réaliser un jeu de moto digne de ce nom ? Jouer un jour à l'équivalent moto de Formula One'97 avec, dans le rôle des pilotes, de vrais pros comme Olivier Jacque et Max Biaggi, me procurerait une intense satisfaction...

John Lempereur de Muldorge (60)

Moto Racer 2 comblera tes attentes

Apparemment, Moto Racer de Delphine Software t'a laissé de glace... Nous te conseillons d'attendre sa suite, Moto Racer 2, plus soignée et aussi plus technique que le premier volet. Un pilote de course, Philippe Monneret, a d'ailleurs prêté main-forte à l'équipe de programmation pour rendre le jeu plus réaliste et plus proche de la simulation... Concernant Olivier Jacque, apprenez qu'il joue sur PlayStation. Ce pro, du pot que la vitesse n'effraie pas le prouve au cours d'un reportage publié dans ce numéro. Hélas, aucun jeu dans l'esprit de Formula One'97 n'est actuellement prévu sur la console de Sony.

Inspecteur gadget db

Je tenais à vous faire part d'une magnifique découverte. Par un bel après-midi d'hiver, alors que je revenais de la bibliothèque, mon instinct me guida vers un autre chemin. Au coin d'une galerie marchande chinoise du treizième arrondissement parisien, je vis un gadget super : un joystick «adaptable» sur PlayStation. En fait, il s'agissait simplement d'un gros élastique associé à une rondelle de plastique à installer sur le côté gauche d'un paddle normal. Un objet banal au premier abord qui, à y regarder de près, s'avère idéal pour les fanas de jeux d'arcade tant il facilite les mouvements du pouce et épouse sa forme. Enfin, ultime bonne nouvelle, ce petit bijou ne coûte que 29 francs ! Si seulement tout le monde pouvait en profiter...

Mathieu de Paris (75)

Idéal pour les fanas d'arcade

Le treizième arrondissement parisien réserve bien des surprises au voyageur en quête de nouveautés. Ce gadget au look inédit et à l'efficacité prouvée - selon toi - en ravirait plus d'un, nul doute là-dessus. Malheureusement, il y a peu de chances pour que tous les accros de jeux d'arcade sur PlayStation en France, notamment ceux qui habitent la province, puissent en profiter... À ton avis, ne serait-il pas possible de le concevoir soi-même, ce «joystick adaptable» ?

Platinum party db

En attendant les hits que seront Gran Turismo, MediEvil et Tekken 3, j'ai décidé d'acheter un jeu de la gamme Platinum, un de ces titres disponibles à un prix réduit. J'en suis par ailleurs très satisfait. Pouvez-vous me communiquer la liste des jeux qui en font partie ? Quels sont ceux en prévision ?

Jeff le fou de Bessancourt (95)

Platinum quand tu nous tiens

Sache, cher «Jeff le fou» que la liste est longue. Si tu disposes du précédent numéro (18), reporte-toi à la page 68 pour te faire une idée. Initiée par Sony Computer, la gamme Platinum compte aujourd'hui de nombreux hits au prix de 169 francs l'un. Les plus récents se nomment Crash Bandicoot, Porsche Challenge, Tekken 2 ou encore Micro Machines V3. Pour les plus patients, sachez que Tomb Raider et Soul Blade devraient débarquer dans les rayons prochainement. De même, Resident Evil sera dispo d'ici cet été (pour ceux qui ne l'auraient pas encore). Sympa, non ?

Pour les «veine-ards» db

Avant la sortie du très attendu Resident Evil 2, avez-vous l'intention de proposer une démo jouable du jeu sur le CD d'un futur numéro de PlayStation Magazine, histoire de se mettre en appétit avant la grande bouffe ?

Alain de Pont-de-Buis (29)

La réponse est... OUI ! Au jour d'aujourd'hui, nous savons qu'une démo de Resident Evil 2, le hit de Capcom, est prévue sur un prochain CD de démos. La sortie du jeu ayant été annoncée par Virgin I.E. pour fin avril début mai, il y a de sérieuses chances pour que vous y ayez droit d'ici là. Mais, la démo arrivera peut-être juste après la sortie du jeu en magasin.

Console pas encore étanche

Après avoir vu Titanic de James Cameron à plusieurs reprises au cinéma, film que j'ai beaucoup aimé, je vous écris pour vous demander de bien vouloir dire aux créateurs de jeux sur PlayStation de tenter l'aventure. À savoir, pourquoi n'essayeraient-ils pas d'adapter sur console Titanic, une Aventure hors du temps, jeu qui existe déjà sur ordinateur PC et Mac ? Je suis persuadé de ne pas être le seul à espérer une telle chose.

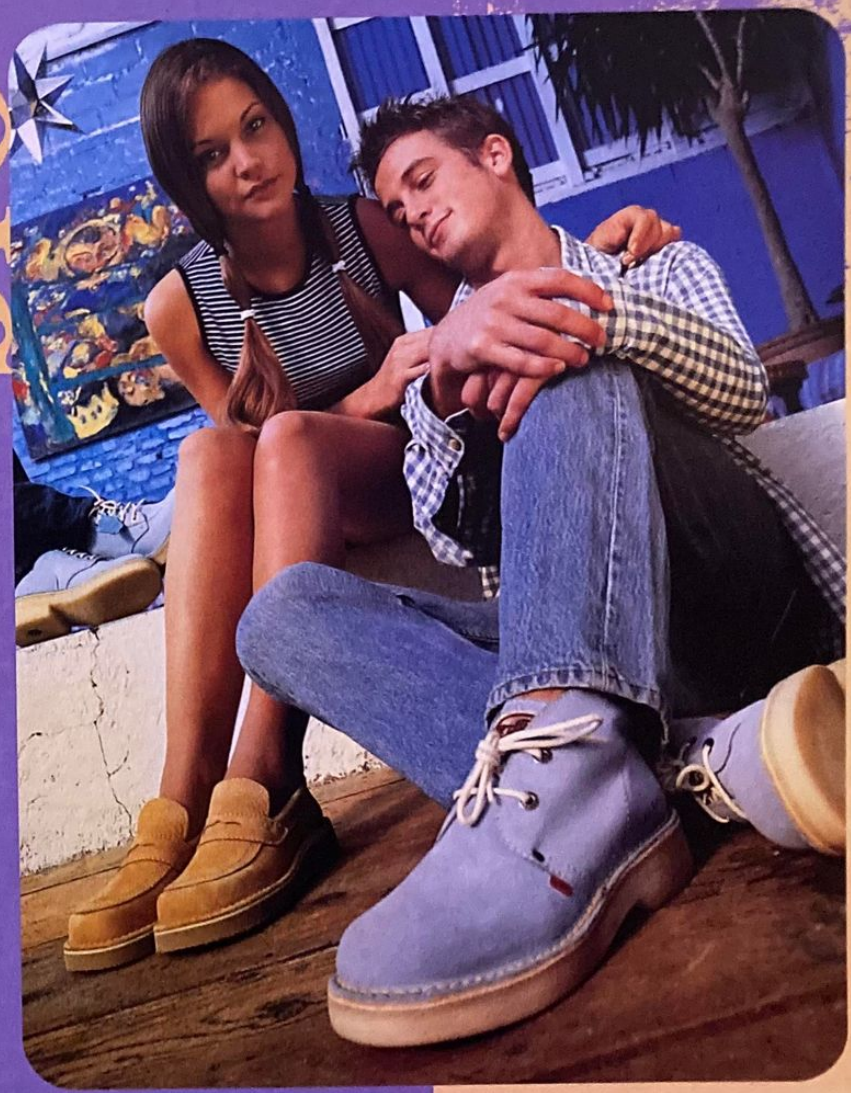
Sébastien Merville de Blas (47)

Pas de Titanic sur PlayStation

db Naufrage cinématographique prédit avant sa sortie par les mauvaises langues, le chef-d'œuvre de James Cameron caracole actuellement en tête du box office. Etonnant, surprenant... Les mots manquent pour décrire le phénomène. Titanic en jeu vidéo ? Pourquoi pas. Nous nous sommes renseignés auprès des studios Fox, producteurs du long métrage, et on nous a répondu que rien n'était « pour l'heure » en préparation. Quant au logiciel sur Mac et PC auquel tu fais allusion, Titanic, une Aventure hors du temps (édité par Philips), nulle version PlayStation n'a été annoncée (sachant que le jeu n'a aucun rapport avec le film, il ne s'agit pas de la licence). Pour info, apprends que ce jeu d'aventure, qui se déroule à bord du bateau, en propose une reconstitution en 3D si fidèle à l'original qu'avant de tourner, Cameron lui-même a appelé les développeurs pour savoir comment ceux-ci s'y étaient pris...

Rêver à deux, rêver Kickers

BIO



KICKERS
LA LEGENDE EN MARCHE

Liste des points de vente disponible au : 02 51 43 15 31

Feedback

Thon d'avril

Après Roswell 3D, P'tit Gris Dissection Simulator, le canular de l'an passé, avez-vous pensé à un poisson d'avril pour ce numéro ?

Alexandre

A Roswell 3D naîtra un jour

Non, mais je rêve !?! Croyais-tu sincèrement que nous allions dévoiler le poisson d'avril version 98 dans la rubrique Feedback ? Allez, voici un indice pour t'aider : Roswell 3D, la farce du 1er avril 97, a donné des idées à un développeur français dont nous tairons le nom car le projet est ultra-confidentiel. Des pourparlers auraient lieu en ce moment même pour savoir si ce jeu est réalisable sur PlayStation ou non...

Plus tard, la guerre !

Dans un récent casting, le jeu Special Ops était annoncé pour le mois d'avril 98. A l'inverse, vous avez mentionné dans un Feedback qu'il ne sortirait qu'en septembre prochain. Les quatre mois de différence seraient-ils le fait d'un esprit malin ou le résultat d'une vulgaire faute de frappe ?

Emmanuel Khoupi d'un bled paumé

Special Ops repoussé

Jeu développé par un ancien militaire, Special Ops a effectivement été reporté pour des raisons - a priori - techniques. Cette simulation de «platoon» qui place le joueur en tant que commandant d'une petite troupe d'hommes surarmés et camouflés dans des graphismes en 3D temps réel (sorte de Command & Conquer en vue subjective) demande, aux dires des concepteurs, un énorme travail de recherche en matière d'intelligence artificielle. D'où le retard, sans doute. Dans tous les cas, sois certain d'entendre parler de ce jeu hors du commun bien avant sa venue dans les bacs des magasins... Quant à la différence de dates, il se trouve que pour des raisons techniques, la page de casting était déjà partie chez l'imprimeur lorsque nous avons appris ce retard supplémentaire. Il ne nous restait que le feedback pour vous donner l'info !

Les vétérans sont sympas

Malgré mes 18 ans, je suis déjà un vétéran dans le monde du jeu vidéo. Ayant commencé à jouer sur la Colleco Vision de mon grand-frère, j'ai ensuite enchaîné avec pratiquement toutes les consoles, 8, 16, 32 et 64 bits. Considérant la PlayStation comme la meilleure console actuellement sur le marché et votre mag. comme le plus abouti, mon rêve est autant d'être publié que de voir l'un de mes dessins côtoyer ceux de Pierre le Pivain, votre illustrateur.

JYP

Bonjour amical au Pivain !

Aussitôt écrit, aussitôt fait. Ton enthousiasme et ton humour (qui n'est pas sans rappeler les pubs pour le Tam-Tam) nous ont plu, si bien que ton dessin et ta lettre figurent aujourd'hui dans le Feedback. Merci encore de nous accorder ta confiance. Le Pivain en est tout retourné, nous l'avons même trouvé la larme à l'œil...

La ventura

J'ai 28 ans et suis un nouveau venu dans l'univers des jeux vidéo. Personnellement, c'est Resident Evil qui a déclenché ma passion et je dis «Bravo !» aux développeurs du jeu. J'aimerais qu'il y ait plus de softs à l'image de celui-ci... De fait, dans le numéro daté de mars 98, vous semblez étonnés par le manque d'intérêt des lecteurs pour les jeux de foot. Très franchement, j'espère que ce n'est pas une illusion car il faut laisser un peu plus de place à l'aventure. Passionné par l'époque du Moyen Age, je déplore qu'aucun jeu ne nous y emmène sur PlayStation. Pourquoi diable les «PCistes» ont-ils, eux, le choix entre Pilgrim, Croisades et Ecstatica alors que nous, «consolistes», devons nous contenter du navrant Hexen et du désolant King's Field (jeu qui, réactualisé, serait malgré tout sympa) ? J'espère que ce genre, l'aventure moyenâgeuse, va s'épanouir sur la console de Sony pour qu'on puisse enfin affirmer que les éditeurs tiennent compte des attentes de chacun !

Dominique Belledant de Bondy (93)

La carotte avant les bœufs

Possesseur de Tomb Raider II, je t'ai fini en récupérant tous les objets secrets (il y en a 48). Or, dans le dernier hors série de PlayStation Magazine, vous écrivez qu'une fois ces objets récupérés, nous devrions avoir droit à quelques avantages. Je n'ai pas trouvé de quoi vous vouliez parler... Pouvez-vous m'éclairer ?

David Monestes d'Agen (12)

Un truc pour faire jouer les gens

Pour tout vous dire et ne rien vous cacher, cette histoire d'heureuse surprise pour ceux qui auraient réussi à collecter les 48 objets secrets était un poisson d'avril avant l'heure. «Je savais qu'il n'y avait rien au bout, explique Chris l'homme à l'origine de tous vos tourments, j'ai écrit cela pour pousser les joueurs à ne rien manquer de Tomb Raider II. Mon souhait était qu'ils s'investissent à 100 % dans l'aventure.» Merci Vieux ! Louable intention qui a probablement dû faire tourner en bourrique pas mal de fans. Message adressé à ceux qui chercheraient encore : arrêtez tout ou alors faites-le tour du jeu pour le fun ! Mais surtout, ne craquez pas !!!

Quoi qu'on se rassure : le succès phénoménal de Final Fantasy VII et de la saga Tomb Raider sur PlayStation a été un déclencheur. L'emploi ici du passé composé est de rigueur dans la mesure où ces titres ont déjà fait leurs preuves et que, du coup, distributeurs et éditeurs français s'intéressent de plus en plus au genre. L'aventure sous toutes ses formes, en RPG ou en 3D temps réel, verra le jour dans le courant de l'année, c'est certain. Revolution Software, développeur anglais à l'origine des Chevaliers de Baphomet et des Boucliers de Quetzalcoatl, est en ce moment même en train de créer un nouveau jeu d'aventure sur PlayStation. Charles Cecil, son dirigeant, a par ailleurs émis l'idée d'un nouvel épisode des Chevaliers de Baphomet sur PlayStation... Une incursion dans le Moyen Age est-elle au programme ? A la rédaction, nous n'en savons pas plus. Mais l'important n'est-il pas d'être transporté dans un univers fantastique et animé quel qu'il soit ? Quant aux jeux actuellement disponibles, Diablo et Dark Omen devraient suffire à vous initier à ces mondes médiévaux.

lentilles de contact jetables

Passez du Taupe au Top

Reconnaissez que les lunettes de vue, c'est pas vraiment le top lorsqu'on est amené à bouger, à transpirer, à être concentré sur le jeu ou à être admiré. La preuve ? Vous en connaissez beaucoup des champions qui portent des lunettes ! Vous êtes exigeant avec vous même comme avec votre matériel. Soyez exigeant avec vos futures lentilles !

PRECISION UV™

les 1ères lentilles jetables qui vont au delà de la simple correction visuelle.

Oxygénation

Pour être performant vous devez gérer vos apports en oxygène. Pour vos yeux c'est pareil ! Avec sa géométrie bicourbe et sa teneur en eau de 74% (comme votre cornée) PRECISION UV respecte les besoins en oxygène de vos yeux.

Résistance

Un maître mot chez tous ceux qui doivent soutenir leurs efforts. Le matériau non ionique de PRECISION UV résiste à l'adhésion des constituants des larmes. Vos lentilles sont plus confortables, plus longtemps dans la journée.

Souplesse et rapidité

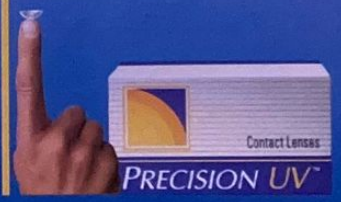
Les mots clés du succès. Pour PRECISION UV c'est pareil, facile à poser, elle fait de vous un pro de la lentille dès les premiers essais.

Protection

Mieux vaut prévenir que guérir. La lumière du jour expose vos yeux aux UVA nocifs à long terme. PRECISION UV possède un filtre UV intégré pour que vos performances visuelles soient protégées plus longtemps.

Économie

Vous recherchez le meilleur mais pas à n'importe quel prix. PRECISION UV, en pack OPTI-UV de 3 mois, c'est 3.30F par jour, entretien compris. Vous hésitez encore ? Parlez-en à votre opticien.



Rendez-vous vite chez votre ophtalmologiste et demandez à essayer PRECISION UV™, votre 1ère paire vous est offerte.

PRECISION UV, en port quotidien et renouvellement mensuel, recommande les solutions multifonctions OPTI-FREE d'ALCON pour son entretien journalier

COLIN MCRAE - LE MAITRE DES RALLYES

Publi-information

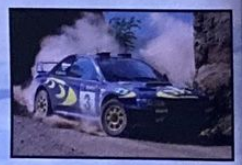
Colin McRae a défié toutes les espérances. Pendant des années personne ne croyait a une éventuelle victoire d'un pilote de rallye britannique. Cependant, il a pu participer au Championnat du monde de rallye dès l'âge de 24 ans, et seulement 3 ans plus tard, en 1995, il est devenu le plus jeune Champion du monde de Rallye - et son nom est connu du plus grand nombre. Aux quatre coins du monde, il est reconnu instantanément par des millions de fans qui reconnaissent en lui un champion né.

Dix ans après ses débuts, une foule impatiente borde la ligne d'arrivée de la spéciale au coeur d'une plantation étouffante près de Bagerpang, au nord de Sumatra. Entre des talus élevés, sur un circuit boueux et glissant, chassant à droite et à gauche vers un final à fond de train, puis redressant sur 90 mètres, le bolide enchaîna sur un virage à 90° pour s'engouffrer sur un pont. Le rugissement éloigné du moteur 4 cylindres à plat d'une Subaru résonna à travers les arbres, et soudain la voiture jaune et bleue fit irruption. **Aucune pause, aucun temps mort dans les accélérations pour anticiper un passage que la voiture de Monsieur tout le monde ne passerait pas à plus de 30 km/h.**

La va-et-vient de l'accélérateur au frein a été aussi décisif que sur du bitume complètement sec. Il y eût des rétrogradages saccadés, un braquage momentané de la direction et la Subaru coupa le virage en S à une vitesse incroyable, puis freina sauvagement, puis en douceur pour le 90 à droite.

Un frémissement de gratitude et de rires nerveux parcouru la foule. Qu'il s'agisse de la première fois qu'il voyait un rallye ou de la 1000e, il était impossible pour le public de croire qu'une berline 4 portes de 300 CV pesant plus d'une tonne puisse être conduite aussi rapidement.

Devenir le plus jeune Champion du monde de rallye était seulement le dernier but que s'était fixé McRae pour couronner une carrière déjà jalonnée de succès et de records, objectif qui l'a amené aux rallyes de véhicules d'usine à 20 ans à peine. Sa vitesse débridée est à l'origine de prodiges - de ses familières forêts d'Ecosse aux plantations d'Indonésie - mais son aptitude à gagner des rallyes a été accompagnée d'assez d'accidents pour remplir une casse. Même ses plus fervents défenseurs se sont demandés si il avait trop de talent, si conduire si



rapidement était un don inné qui lui rendait si difficile, voire impossible de modérer sa vitesse dans des conditions défavorables.

McRae n'est pas seulement le plus talentueux pilote britannique de tous les temps, mais aussi le plus grand pilote de rallye au plan mondial. Ses formidables capacités sont devenues impossibles à dominer. Il a un don pour tout contrôler avec un accélérateur, mais également pour se compliquer la vie et en baver. Aucun pilote ayant de telles compétences n'a été autant condamné : le triomphe du public a trop souvent été suivi de ses railleries. Il y a eu des confrontations avec les coéquipiers et les managers, et même une comparution à un tribunal exceptionnel convoqué par les instances sportives.

La manière douce est parfois trompeuse ; Colin McRae n'est pas seulement explosivement rapide et anormalement déterminé, mais par tempérament incapable de l'ordinaire, du plus simple. Il ne laisse pas de place à la neutralité. **Les années qui suivirent la victoire de Colin McRae en 1995 ont vu naître l'exaltation mêlée à l'angoisse, des victoires à vous couper le souffle mêlées à des erreurs exaspérantes,** mais elles ont confirmé sa réputation de pilote de rallye le plus récompensé de son temps et un des plus rapides de tous les temps.

Extrait de COLIN McRAE : RALLYING'S FAST MASTER de David Williams, publié par Haynes Publishing, Sparkford, Yeovil, Somerset, BA22 7JJ.

COLIN MCRAE

VICTOIRES en 1997:
Rallye du RAC / Network Q,
Tour de Corse, Rallye Safari,
Rallye de San Remo, Rallye d'Australie.

EVENEMENTS PRINCIPAUX 1989 - 1996:

1996: Vice-Champion du monde de Rallye
1995: Champion du monde de Rallye
1994: 1er au Rallye du RAC / Network Q
1993: 1er au Rallye de Nouvelle-Zélande
1992: Champion de Grande-Bretagne
1991: Champion de Grande-Bretagne
1990: Second au British Open Rally
1989: 1er du Championnat catégorie British Open Rally

Codemasters, le créateur de TOCA Touring Car Championship, présente Colin McRae Rally qui sera lancé sur PlayStation et PC en juin prochain. Ce jeu vidéo de sport mécanique ultra-réaliste résume exhaustivement l'esprit du sport associé à l'un de ses concurrents les plus talentueux, Colin Mc Rae.

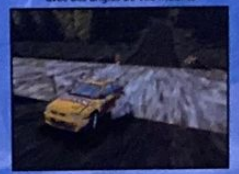
Colin McRae Rally permet aux joueurs de conduire les célèbres voitures de rallye à des vitesses atteignant les 260 km/h, et de prendre le volant pour le meilleur et pour le pire. En participant à l'épuisant Championnat du monde de rallye et en luttant contre les éléments, les joueurs doivent réaliser des temps records pour parcourir chacune des 48 étapes individuelles à travers 8 pays différents.

Colin McRae Rally est le seul jeu officiel du pilote, champion de rallye, et Colin est très impliqué dans l'élaboration du jeu : il s'est assuré que le jeu reproduit le comportement routier éprouvant des voitures de rallye - y compris de sa célèbre Subaru Impreza 555. Les joueurs peuvent conduire à travers des décors tels que les forêts boisées d'Angleterre, les routes montagneuses de Corse, les paysages enneigés et glacés de Suède et les circuits secs et poussiéreux d'Australie. Heureusement, les joueurs pourront choisir différents types de pneumatiques, de suspensions et l'équilibrage du freinage à partir d'un écran de sélection au début de la course.

Afin d'assurer l'équilibre parfait entre authenticité et jouabilité, les tracés de tous les niveaux ont été conçus individuellement pour maximiser le plaisir de jouer. Ces étapes délimitées offrent aux joueurs des courses totalement grisantes et stimulantes.

- **La voix du copilote vous annonce les virages et les dangers et vous permet ainsi de traverser des surfaces et des obstacles à des vitesses difficiles à envisager sans aide - iden tique aux courses de rallye**
- **Les épreuves de rallye sont variées : Contre la Montre, Etape Spéciale, et la toute première Super Etape Spéciale - inédite dans un jeu de rallye**
- **48 étapes internationales réalisées sur des circuits uniques traversant 8 pays contrastés. Ces environnements ont été composés grâce à des graphismes en 3D élaborés et texturés de manière extrêmement détaillée**
- **12 véhicules WRC (World Rally Cars) modélisés d'après les vraies voitures, comportement routier impressionnant : dérapages, sauts,... La carrosserie des bolides se déforme en cas d'impacts qui affectent les performances de votre voiture**
- **Conditions climatiques allant du soleil à la neige en passant par la pluie, qui modifient les surfaces empruntées (boue glissante, verglas,...). Pilotez au coeur d'une luminosité variable : du grand jour à la nuit noire.**

Comprend une «Vue du pilote» dynamique : une vue depuis les yeux du pilote unique, avec des angles de vue mobiles

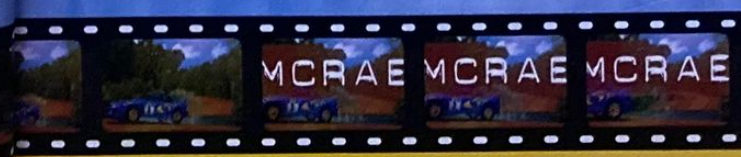


La mondialement célèbre Subaru Impreza WRC de McRae a été finement modélisée en 3D et agrémentée de détails de collisions et d'impacts

PlayStation

PC CD-ROM Windows 95

Sortie prévue en Juin 98



Codemasters

www.codemasters.com

© 1998 The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. Codemasters is a trademark being used under license by The Codemasters Software Company Limited. "Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae in the UK. All rights reserved. Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters, All other marks a

ds "COLIN MCRAE" and the
emarks of their respective owners.

GÉNÉRIQUE
PlayStation **magazine N°19** Avril 1998

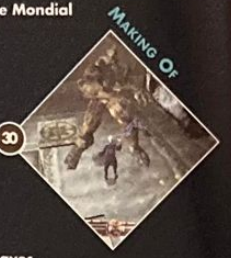
RESIDENT EVIL 2 LE MIRACLE

Dans le doute abstiens-toi

Le moins qu'on puisse dire, c'est que ce début d'année aura été morose sur PlayStation. Heureusement, avec ce numéro d'avril cette tendance 98 commence à s'inverser pour le plus grand plaisir des joueurs qui peuvent à nouveau trouver dans le commerce de quoi satisfaire leur fringale vidéo-ludique. Après Noël et janvier où les jeux continuaient à fleurir dans les linéaires de nos magasins, calme plat. La PlayStation était-elle morte ? Y avait-il encore quelqu'un pour programmer ? Ou bien fallait-il attendre les Tekken 3, Resident Evil 2, Gran Turismo, Metal Gear Solid and Co. qui semblaient tarder à montrer le bout de leur nez ? Difficile de susciter l'enthousiasme des foules sur ce début d'année, même si une cohorte de titres variés était annoncée. Avec le printemps, la PlayStation renaît après une période hivernale où l'on s'est demandé si elle n'hibernait pas. Il se trouve que sur une année il y a douze mois, et qu'il aurait été plaisant pour ne pas dire naturel de pouvoir jouer durant 12 mois et non pas 9. Espérons que 99 aura une toute autre allure.

Jea-François Morisse

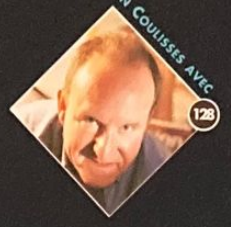
14 **Le jeu de la Coupe du Monde 98 ! Le Mondial commence déjà sur PlayStation.**



30 **Nous vous l'annoncions le mois dernier : voici les premières informations sur O.D.T le projet secret de Psygnosis.**

46 **Projetez-vous en plein Moyen Age avec Legend, un jeu d'action pour barbares comme on les aime.**

92 **Resident Evil 2 est là. Ce n'est pas un poisson d'avril, c'est un jeu, dans un boîtier avec une notice et tout et tout.**



128 **Ian Livingstone, président de Eidos, papa de Lara Croft et concepteur de Deathtrap Dungeon, en tête à tête, juste vous et lui.**

132 **Les jeux ont lâché leurs derniers secrets et nous étions là pour les recueillir. Il existe une vie après la vie, la preuve en images !**

Feed back 3
Abonnement 133 & 141
Le CD de démos 142
Petites Annonces 149

TRAVELLINGS

BRAHMA FORCE	118	PITFALL	114
DARK OMEN	104	RASCAL	120
DIABLO	108	RESIDENT EVIL 2	92
NEWMAN HAAS	112	RIVEN	116
NEED FOR SPEED 3	100	X-MEN	122

Le jeu de plate-forme 3D le plus ambitieux sur Playstation

RASCAL

Disponible exclusivement sur Playstation
Sortie nationale le 27 mars 99

psygnosline

SKYROCK

• moteur 3D à la pointe de la technologie • 50 images par seconde • 232 000 couleurs sur écran • 18 niveaux uniques • • temps de chargement très courts • choix des angles de vues sur 360° • jeux de lumière en temps réel •

Une étonnante qualité graphique qui n'a rien à envier à une 64 bits, et une animation incroyablement fluide ! Rascal semble bien parti pour s'imposer comme l'un des meilleurs jeux de plate-forme sur Playstation. CD Consoles

Dans cette 3D temps réel, on se laisserait tenter à caresser le bois, le marbre, les mosaïques, le feu dans l'atre, l'eau, etc. On peut dire que Rascal s'apparente à une sorte de Mario 64. Total Play

la version à laquelle il m'a été donné de jouer est tout simplement hallucinante. Entièrement en 3D, c'est actuellement le clone le plus abouti de Mario 64, et Rascal n'a pas à rougir face au petit père Mario. Consoles news

Psygnosis montre donc une fois de plus le génie de ses équipes de développement. Crazy games

Rascal bénéficie d'une réalisation top, qui n'est pas sans rappeler un certain Mario 64... Rien que ça! Player One

Un jeu somptueux d'un point de vue tant technique qu'esthétique. Il devrait, vraisemblablement, se positionner comme le meilleur de sa catégorie. Un Mario 64 à la sauce des 32 bits de la PlayStation. Playmag

PSYGNOSIS

accélérateurs de sensations

PlayStation

VOTRE STRATÉGIE RÉUSSIRA-T-ELLE À
ANÉANTIR LES FORCES DES TÉNÈBRES?

UN SOMBRE CAUCHEMAR

GRÂCE À UNE TECHNOLOGIE DE POINTE, DARK OMEN VOUS ATTIRE DANS UN MONDE TERRIFIANT DEVENU RÉALITÉ EN 3 DIMENSIONS. PARTEZ EN CROISADE CONTRE LES FORCES DU MAL DANS CE JEU DE STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL DE NOUVELLE GÉNÉRATION.

WARHAMMER
DARK OMEN

http://www.darkomen.ea.com

PlayStation

WINDOWS 95

GAMES WORKSHOP

ELECTRONIC ARTS™

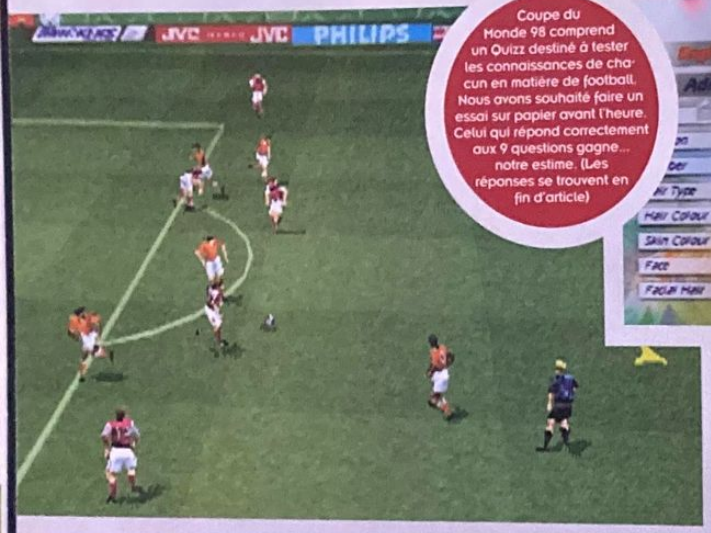
Coupe du Monde 98

L'intégrale sur PlayStation

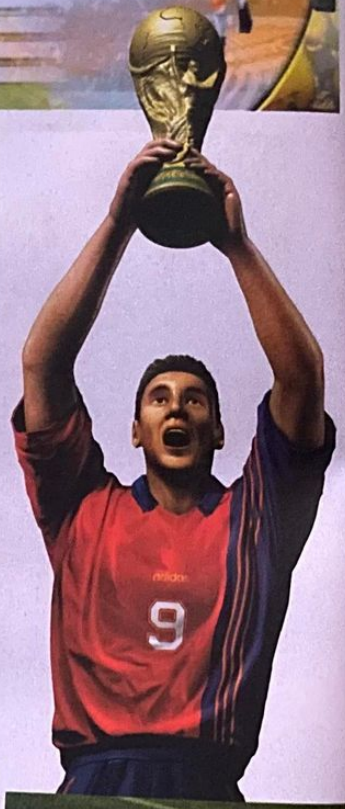
Par Benjamin Janssens

EDITEUR : EA SPORTS DISPONIBILITÉ : MAI 98

Non content de disposer de la saga des FIFA dans son catalogue, Electronic Arts a hérité du jeu officiel de la Coupe du Monde 98. Derrière un titre banal se cache un must en puissance, une simulation comme jamais on n'en a vue sur PlayStation. Préparez sandwiches et corne de brume car ça va swinguer sous les maillots !



Coupe du Monde 98 comprend un Quizz destiné à tester les connaissances de chacun en matière de football. Nous avons souhaité faire un essai sur papier avant l'heure. Celui qui répond correctement aux 9 questions gagne... notre estime. (Les réponses se trouvent en fin d'article)



Zidane (surnommé « Zizou »), Ronaldo et Sammer. Si ces noms ne vous sont pas inconnus, voire mieux, si ce trio évoque pour vous plusieurs heures de plaisir intense passées devant le tube cathodique (ou dans les gradins d'un stade pour les plus chanceux), vous allez adorer ce qui suit. La gamme EA Sports qui comprend le jeu de foot le plus vendu toutes consoles confondues, à savoir FIFA, s'enrichit d'un titre qui devrait faire date. Tous les moyens, financiers, matériels et humains ont été mis en œuvre pour concevoir l'adaptation la plus fidèle possible de France 98. Développé dans le plus grand secret par EA au Canada, entre Vancouver et Toronto, World Cup 98 (Coupe du Monde 98 en français) innove à bien des niveaux par rapport à la concurrence. Explications à fond les ballons.

Du réel au virtuel sans passer par la case départ

Les Canadiens d'EA ont bien bossé. Avec l'accord de la FIFA et des organisateurs de la Coupe du Monde, ils ont créé, en un an, une simulation de foot qui aura sa place dans le Quid et le livre Guiness des records.

40 ÉQUIPES DE RÊVE

Voici la liste des équipes à sélectionner dans Coupe du Monde 98.
Équipes qualifiées : Brésil, Italie, France, Espagne, Pays-Bas, Allemagne, Roumanie, Argentine, Ecosse, Chili, Afrique du Sud, Nigeria, Belgique, Etats-Unis, Colombie, Japon, Maroc, Cameroun, Arabie Saoudite, Paraguay, République de Corée, Yougoslavie, Angleterre, Jamaïque, Norvège, Autriche, Danemark, Bulgarie, Mexique, Iran, Tunisie et Croatie.
Autres nations : Russie, Grèce, Suède, Eire, Portugal, République Populaire de Chine, Australie et Canada.

Graphiquement, nul doute que curieux et passionnés ne seront pas dépaysés. Les écrans présents dans les stades ainsi que le style et l'atmosphère qui en émanent se retrouvent dans ce jeu où chaque détail a son importance. Finement modélisés en 3D, les lieux de rencontre, une dizaine éparpillés un peu partout dans l'Hexagone (Marseille, Bordeaux, etc.), Stade de France y compris, vous plongeront au cœur de la tourmente comme si vous y étiez. Des penalties sponsorisés par Snickers (pour mettre des cacahuètes, y'a pas mieux, non ?) aux publicités placées autour des terrains en passant par les maillots qui flottent au vent et se salissent ou la mascotte Footix en 3D dans les menus, rien n'a été omis. Plus fort encore, les équipes et les joueurs ont l'air plus vrais que nature ! Qu'il chante l'hymne national en compagnie de ses camarades ou caracole avec le ballon aux pieds, à 100 km/h sur une pelouse qui ferait envie à Nicolas le jardinier, chaque sportif virtuel fait immanquablement penser à son alter ego réel. Ajoutez enfin des statistiques officielles cumulées à un historique en rapport avec chacune des quarante équipes, et vous avez le programme. Et quel programme !

La voix de son maître

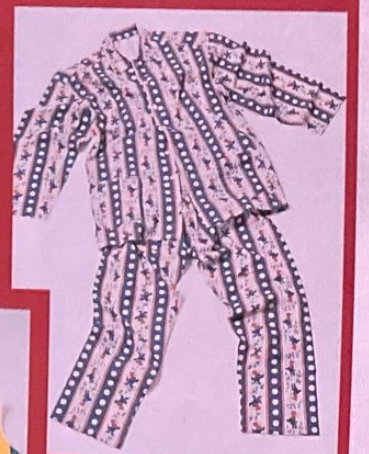
Pour les commentaires, Electronic Arts a sollicité trois célébrités, toutes fanas de footchiball. En voix off, les vannes vont pleuvoir.
Jean-Luc Reichmann : Avec son bagout habituel, l'animateur de l'émission Les Z'Amours sur France 2 présente les matchs avant qu'ils ne débutent.
Son expression préférée : «Qu'ils sont beaux, ces maillots !»
Thierry Gilardi : Avec sa voix cassée reconnaissable entre mille, le présentateur de L'Equipe du Dimanche sur Canal + s'occupe des commentaires en cours de partie.
Son exclamation préférée : «Qu'il est beau, ce but !»
David Ginola : Footballeur français parmi les plus doués, «El Magnifico» (c'est son surnom) assure l'analyse technique en cours de partie.
Sa phrase préférée : «Qu'il est beau, ce tacle !»

Jeu intelligent pour joueurs malins

Indépendamment des graphismes soignés et de la bande son tonitruante (mais adéquate), la jouabilité AUSSI a été savamment étudiée. La cérémonie d'ouverture n'étant qu'un excellent souvenir, une fois rendu sur un terrain soumis à diverses conditions météo, vous pouvez au choix : 1/ changer de stratégie en cours de partie (trois types de gestion envisageables) et/ou 2/ modifier le comportement d'un joueur sans provoquer d'arrêt de jeu. En mode simulation, la rencontre qui se joue paraît, dès lors, plus réaliste parce que mieux rythmée. De même, les mouvements des joueurs et leurs réactions face aux situations ont été respectivement affinés et optimisées, utilisation efficace du moteur 3D et de la motion capture oblige. Les gardiens de but également ont profité du savoir-faire de l'équipe de développement en matière d'intelligence artificielle. L'accès au filet est désormais réservé aux best of ze best ! Concrètement, dans Coupe du Monde 98, Fabien Barthez n'hésitera pas à faire une sortie jugée scabreuse (et courageuse) pour parer une attaque foudroyante de Ronaldo... Enfin, pour plus de fun, un mode de jeu inédit qui pourrait s'intituler Les Coupes du Monde Classiques a été incorporé. Késako ? Ce mode propose aux pros du ballon ayant remporté la Coupe du Monde en mode normal d'affronter seize équipes parmi les plus illustres du siècle, de l'Uruguay en 1930 à l'Allemagne de l'Ouest en 1982. Huit matchs de folie vous attendent. Ils vous propulseront des années en arrière, à l'époque où l'on portait des shorts longs ! Non, non, tout ceci n'appartient pas au pays des songes. Vous ne rêvez pas...

Du côté des GOODIES

Pour jouer le parfait supporter de France 98, le fan de Footix, l'accro au ballon rond, vous avez le choix dès aujourd'hui entre 400 produits sous licence officielle. Tee-shirts, caleçons, casquettes, pyjamas, Trivial Pursuit, tarot, jeu des 7 familles, couteaux (à ne pas amener dans le stade), sacs à dos, etc. La panoplie est on ne peut plus complète. Pour info, sachez qu'outre la FIFA, Sony Signatures et Sony Creative Products (Sony, quoi !) se trouvent à l'origine de la commercialisation des licences. Du 10 juin au 12 juillet prochain, vous entendrez forcément parler de la PlayStation.



Voili, voilà

On estime que trente-sept millions de personnes au moins attendent impatiemment le coup d'envoi de la Coupe du Monde 98, le 10 juin prochain. Pour parler vulgairement, ça fait un paquet de mordus ! Au vu de ce que propose Coupe du Monde 98 sur PlayStation, peut-on affirmer qu'une partie des supporters en liesse se laissera tenter par son acquisition ? Si tel est le cas, alors cette adaptation sans précédent sur console promet d'exploser des records. Le test complet dans le prochain numéro... Ce soir, on vous met, ce soir on vous met le feu !

RÉPONSES

■ Quizz 1 : Müller (RFA) avec 14 buts entre 1970 et 1974. ■ Quizz 2 : 12. ■ Quizz 3 : En 1930, en Uruguay. ■ Quizz 4 : 195. ■ Quizz 5 : L'Arabie Saoudite, le Danemark et l'Afrique du Sud. ■ Quizz 6 : 4 fois (1958, 1962, 1970, 1994). ■ Quizz 7 : Le Brésil. ■ Quizz 8 : 2 fois, en 1938 et, cette année, en 1998. ■ Quizz 9 : 3 fois, en 1958 contre le Brésil, en 1982 et en 1986 contre la RFA.

Développeurs EN FOLIE

Exceptionnel ! Pas moins de cent personnes (designers, graphistes, programmeurs, etc.) se sont consacrées, ces derniers temps, à Coupe du Monde 98. Electronic Arts a littéralement mis le paquet pour sortir la «simulation de foot la plus aboutie jamais conçue» selon les dires de Marc Aubanel, producteur du jeu et de la série des FIFA. Nous avons recueilli son point de vue ainsi que ceux de Kerry Whalen, responsable de l'intelligence artificielle, et de James Johnson, producteur associé.

PlayStation Magazine : Vous avez travaillé sur FIFA puis sur le jeu officiel de la Coupe du Monde. Selon vous, quelles sont les principales différences entre les deux softs ?

Le trio footeux : Il y en a des tonnes... La plus flagrante a trait au management de l'équipe durant un match. Le joueur peut, d'une simple pression sur un bouton du paddle, changer de formation. Par exemple, si la rencontre arrive à son terme et qu'il mène, il peut opter pour une formation défensive qui lui permettra de ne pas se prendre un but durant les dernières minutes.

P.M. : Vous avez davantage axé vos efforts sur l'intelligence artificielle que sur les graphismes et l'animation ?

Le trio : Non, mais nous avons tout repensé en terme de gameplay pour rendre le jeu aussi réaliste que possible. Le «cerveau» du CPU (ordinateur) est nettement plus évolué que dans tout jeu de foot. Comparé à FIFA, Coupe du Monde 98 est, par conséquent, plus difficile. Le challenge est présent, c'est indéniable. Face au CPU, vous aurez à vous départir d'actions qui vous surprendront, des attaques de trois, quatre ou cinq joueurs gérées séparément au sein de l'équipe.

P.M. : Ça promet... Vous avez eu recours à de la motion capture. Vous êtes-vous servi de la séance réalisée par David Ginola pour FIFA ?

Le trio : Pas seulement. Nous avons également demandé à d'autres professionnels d'intervenir. Ray Lassiter, membre de l'équipe U.S., s'est prêté à l'expérience. Pour les collisions et les sales coups, des cascadeurs ont été employés... Comme dans un film !

P.M. : Il en résulte combien de mouvements au total ?

Le trio : Un peu plus de 500 par joueur.

P.M. : A trois mois du coup d'envoi, les équipes n'étant pas encore définies, comment vous êtes-vous débrouillés pour les composer ?

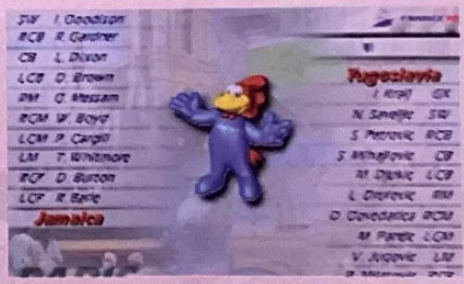
Le trio: Nous avons inclus tous les joueurs sans exception. Certaines équipes en comportent une quarantaine, d'autres un peu moins. Au joueur de construire son équipe. Graphiquement, il a même le choix entre cinq visages différents.

P.M. : Vous êtes-vous rendus en France afin de modéliser les dix stades ?

Le trio : Non, malheureusement. Nous avons fait appel à un photographe. Il y est allé en juillet dernier. A l'époque, le Stade de France n'était pas terminé. Nous l'avons fini nous-même, en 3D...

P.M. : Vous espérez venir en juin prochain ?

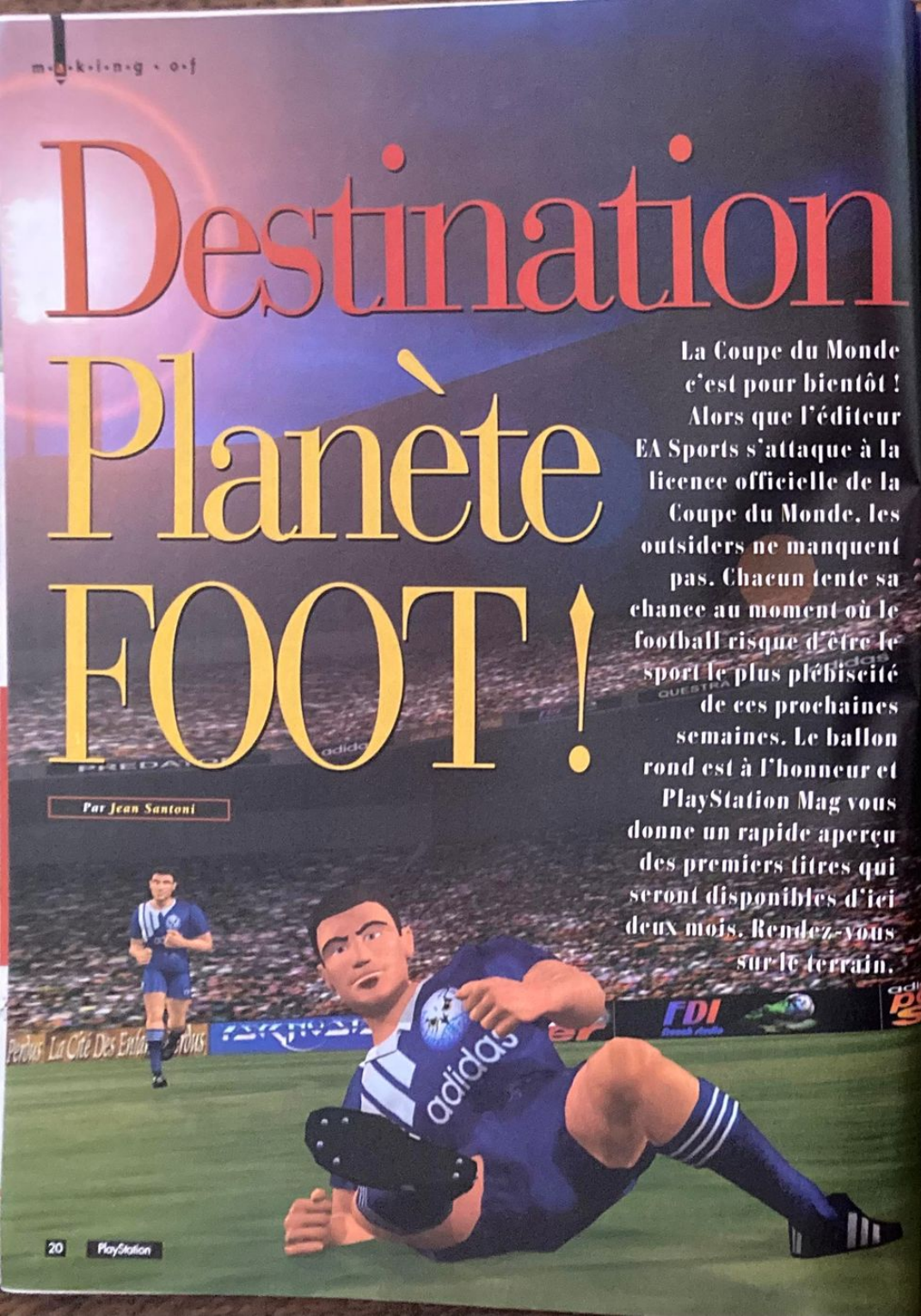
Le trio : Peut-être. Nous sommes des passionnés... Mais si nous ne venons pas, rien ne nous empêchera de soutenir les équipes qui nous tiennent à cœur.

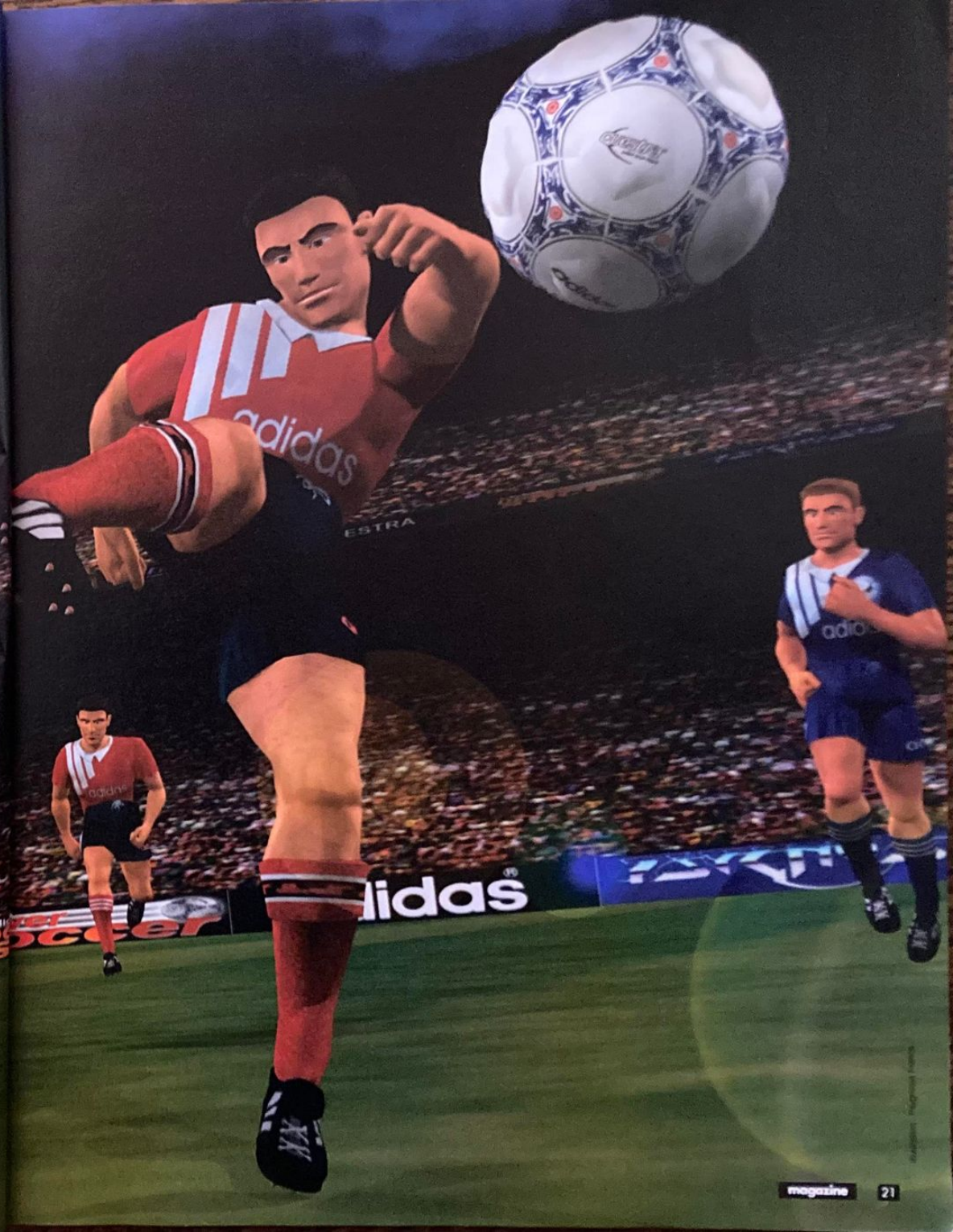


Destination Planète FOOT !

La Coupe du Monde c'est pour bientôt ! Alors que l'éditeur EA Sports s'attaque à la licence officielle de la Coupe du Monde, les outsiders ne manquent pas. Chacun tente sa chance au moment où le football risque d'être le sport le plus plébiscité de ces prochaines semaines. Le ballon rond est à l'honneur et PlayStation Mag vous donne un rapide aperçu des premiers titres qui seront disponibles d'ici deux mois. Rendez-vous sur le terrain.

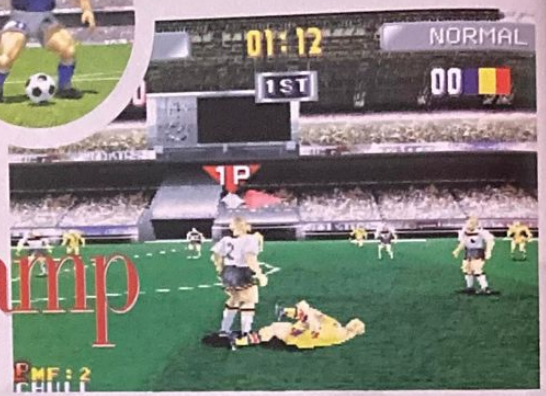
Par Jean Santoni





Super Football Champ

EDITEUR : MINDSCAPE DISPONIBILITÉ : AVRIL 98

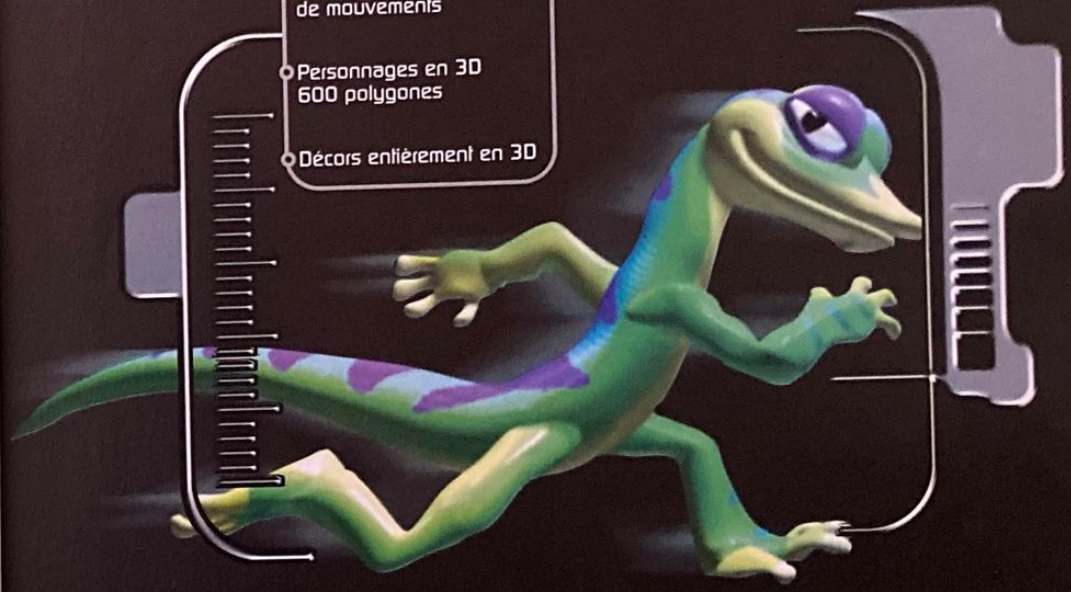


Au milieu de toutes ces nouveautés, on trouve un titre étrange, un peu hors du temps signé par un des grands noms du jeu vidéo : Taito. Attention, l'arnaque n'est pas loin.

Inutile de jouer la carte de l'optimisme ou de l'espoir, ce ne serait là que pure hypocrisie de notre part. C'est clair. Super Football Champ sent le vieux même en se bouchant les narines avec les dix doigts ! Normal, ce titre signé Taito a maintenant presque plus d'un an et n'avait, de toute façon, suscité, lors de sa sortie en import, qu'un vent de critiques assassines. Il suffit de jeter un rapide coup d'oeil aux photos pour comprendre que ce soft est une sorte de, hum... looser : le genre de titre qu'on sort pour profiter des retombées providentielles de la Coupe du Monde. Sait-on jamais. Attendez-vous donc à un ersatz de jeu de foot plutôt qu'à une réelle simulation. Le jeu a beau proposer une ou deux options originales (comme le choix d'un "As" avant chaque match), un éventail de 30 équipes et un mode multi-joueurs assez complet, rien ne nous empêchera de clamer haut et fort cette vérité : Super Football Champ est aujourd'hui totalement has been (3D, motion capture, jouabilité, bref tout) et ne peut prétendre rivaliser avec les jeux de foot que nous vous avons présentés. Y'en a vraiment qui ne doute de rien ! Voilà, nous tenions à vous mettre en garde.

- Le top de la plateforme 3D
- Déplacement en temps réel 360°
- Fluidité exceptionnelle : 20 images/seconde
- 125 possibilités de mouvements
- Personnages en 3D 600 polygones
- Décors entièrement en 3D

Gex 3D



pas de poitrine mais une longue queue

ATTENTION ! PURE 3D

Disponible dès mars 98.

PlayStation

BMG INTERACTIVE

CRYSTAL DYNAMICS

Infos au 3615 BMGI* et au 08 36 68 90 89* http://www.bmginteractive.com *2,23 FTTC la minute

PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Les joueurs peuvent effectuer 250 mouvements différents. Tout le travail de motion capture a été réalisé sur de véritables footeux professionnels.

Pro Foot CONTEST 98

EDITEUR : BMG INTERACTIVE **DISPONIBILITÉ :** MAI 98

Développé par Z-Axis pour BMG, Pro Foot Contest 98 joue la carte de l'arcade tout en faisant preuve d'originalité. Parviendra-t-il pour autant à tirer son épingle du jeu ?

Les p'tits gars de Z-Axis sont, avant tout, des fans de foot. Les développeurs ne cachent d'ailleurs pas leur admiration pour des classiques comme FIFA ou encore ISS Pro qui ont été, pour eux, autant de sources d'inspiration. En fait, Z-Axis définit Pro Foot Contest comme un cocktail idéal d'action et de réalisme. L'aspect simulation n'a pas été oublié mais il occupe toutefois une place nettement moins prépondérante que dans le dernier FIFA, le feeling étant beaucoup plus axé sur l'arcade. Outre la possibilité de choisir parmi 70 équipes nationales composées chacune de 25 joueurs ayant tous des caractéristiques bien distinctes, de personnaliser entièrement ces dernières et d'exécuter les gestes les plus spectaculaires du football en effectuant des combinaisons de touches assez simple d'accès, la grande originalité de ce soft est de proposer un système de tir totalement inédit. Ainsi, lorsque vous êtes en position pour allumer le gardien d'un mémorable boulet de canon, une cible apparaît-elle dans les cages, vous laissant l'initiative durant quelques dixièmes de seconde d'ajuster votre shoot, comme dans la vraie vie. Ingénieux certes, mais Z-Axis devrait pourtant revoir sa copie avant qu'il ne soit trop tard. Car, actuellement, il est quasiment impossible de diriger son joueur et de cadrer correctement son shoot. D'autre part, la cible a un peu trop tendance à se recentrer sur le gardien et son inertie est beaucoup trop prononcée. Un défaut qui, s'il n'est pas corrigé, risque sérieusement d'handicaper le gameplay. Il faut savoir également que le titre de BMG se situe largement en retrait de FIFA 98, malgré une motion capture d'assez bonne facture. L'action manque également un peu de pêche et notamment les tirs qui donnent l'impression de jouer sur la Lune ! Sans vouloir faire de pronostic hâtif, FIFA World Cup 98 ne devrait pas être trop inquiété. Voilà pour les premières impressions, maintenant la balle est dans le camp des programmeurs.

endura

PUMA CELL

LINFORD CHRISTIE
Superstar
et chercheur émérite

www.puma.de
www.foxsports.com

World League SOCCER

EDITEUR : EIDOS DISPONIBILITÉ : JUIN 98

Après s'être essayé au snowboard, Eidos suit le troupeau et tente sa chance avec le foot. Un jeu à contre-courant qui n'est pas sans rappeler un certain Sensible Soccer.

Si Psygnosis essaye de renouer avec la simulation, Eidos, lui, a opté pour un tout autre positionnement : celui de l'arcade pure et dure ! En fait, World League Soccer fait beaucoup penser, quant à son esprit, à un très vieux hit sorti sur Amiga et Atari ST vers la fin des années 80, Sensible Soccer. Les vieux de la vieille doivent sûrement se souvenir de ce jeu culte. En effet, ce titre proposera, à l'instar de son vénérable ancêtre, des contrôles simples et intuitifs et un rythme de jeu hyper dynamique. Le tout servi, of course, par une jouabilité aiguisée. Techniquement, World League Soccer ne sera certainement pas aussi impressionnant que FIFA 98. Néanmoins, tout le travail de motion capture a été effectué au moyen d'un nouvel outil de développement ainsi qu'avec le précieux concours du célèbre attaquant anglais de Newcastle, Les Ferdinand (un gage de qualité de plus ?).

Enfin, WLS devrait normalement tourner en 30 images par seconde. En outre, ce titre proposera un choix de 190 équipes, une dizaine de pays différents, des effets météos réalistes, de nombreux modes de jeu (championnat nationaux, coupes, tournois, etc.). Pour finir, tous les commentaires seront assurés par des pro. du micro et de la verve footballistique à savoir : Peter Brackley et Ray Willkins. Rendez-vous en juin pour un test complet.

Les développeurs ont mis au point un nouveau procédé de motion capture qui permet d'obtenir des animations beaucoup plus fluides, paraît-il.

RIVEN®

LA SUITE DE MYST®

TRUCS & ASTUCES
AU 08 36 68 24 68*
OU 3615 ACCLAIM*

*Coût de l'appel 2,23 F/min.

"C'est un chef-d'oeuvre..."
(PlayStation Magazine)

PlayStation

Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Logo PlayStation et «PlayStation», marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Riven : the sequel to myst, © 1996. Cyan, Inc. and sunsoft.

Acclaim

Adidas Power Soccer 98

EDITEUR : PSYGNOSIS DISPONIBILITÉ : JUIN 98

Après le succès en demie teinte d'Adidas Power Soccer 2, Shen et Psygnosis ne se découragent pas. Ce troisième volet se place, bien entendu, sous le signe de la Coupe du Monde !

Principalement orienté vers l'arcade, Adidas Power Soccer 2 a énormément souffert de la sortie de FIFA 98 et n'est pas réellement parvenu à trouver son public, malgré quelques bonnes idées (le timing élargi, souvenez-vous). Les excentricités ne font apparemment plus recette dans le monde de plus en plus concurrentiel des jeux de foot, les joueurs devenant de plus en plus exigeants en matière de réalisme. Avec ce troisième volet, Psygnosis et Shen ont, semble t-il, changé leur fusil d'épaule ! Si Adidas Power Soccer 98 conserve le mode arcade et les coups spéciaux qui ont fait la réputation et la personnalité de la série, en revanche, toute la partie simulation a été retravaillée en profondeur. On nous promet des trajectoires de balle plus cohérentes et un niveau de détail nettement plus prononcé avec notamment des changements météorologiques qui influent sur l'état du terrain ainsi qu'un comportement des équipes et des joueurs plus réaliste. Quelle classe ! Les férus de technologie seront heureux d'apprendre que le titre de Psygnosis tournera en 30 images par seconde, proposera des graphismes en high res' mais également une motion capture corrigée de A à Z. APS 98, c'est aussi une orgie d'options : 33 stades, 120 pays, près de 500 équipes et tous les noms de vos stars préférées. Voilà des arguments, ma foi, forts séduisants. Espérons que la jouabilité sera de la partie.

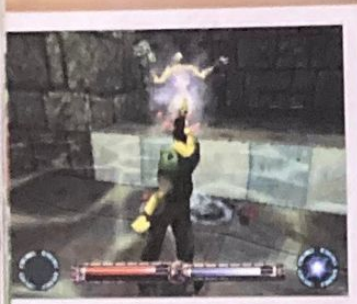
UEFA SOCCER

EDITEUR : OCÉAN DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 98

Pour ce jeu de football très prometteur, les amoureux du ballon rond vont devoir s'armer de patience. Un chef-d'oeuvre en perspective ? Peut-être bien...

En développement depuis maintenant près de cinq ans, UEFA Soccer est incontestablement le projet le plus ambitieux du studio français Power And Magic (auquel on doit le très réussi Snow Racer 98). On vous en parlait déjà le mois dernier Pierre Adane et son équipe, loin des préoccupations marketing de la Coupe du Monde, continuent actuellement de peaufiner leur bébé dans le plus grand secret, l'objectif étant de faire de ce titre une pièce maîtresse de la simulation de foot sur PlayStation. PAM sur les traces de Konami et d'Electronic Arts ? C'est un peu ça. Peu d'informations filtrent à ce jour mais sachez néanmoins que ce titre offrira un choix de 53 équipes nationales dont 48 affiliées à l'UEFA et un mode de jeu dans lequel vous pourrez rejouer les grands moments des matchs mythiques qui ont fait l'Histoire de ce sport. Vous retrouverez également 17 des plus prestigieux stades européens et, bien évidemment, tous les nantis du ballon rond ! D'un point de vue technique, on nous promet du jamais vu notamment en ce qui concerne le travail de motion capture ainsi qu'une jouabilité au top et une intelligence artificielle au-dessus de tout soupçon ! Souhaitons toutefois que la sortie de FIFA World Cup 98 ne fasse pas trop d'ombre à ce soft made in France. Affaire à suivre...

La révolution tant attendue - et surtout annoncée - de Psygnosis a pour nom O.D.T. Un nom de baptême étrange, autant que le jeu lui-même où se mêlent aventure et action. A la demande de l'équipe de développement, nous avons effectué une incursion dans l'univers baroque d'O.D.T. Carnet de voyage.

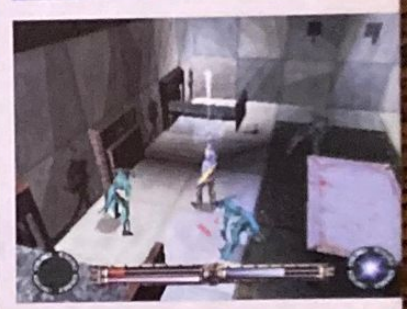


L'aventure grand spectacle commence !

O.D.T.

Editeur : Psygnosis - Disponible en octobre 98

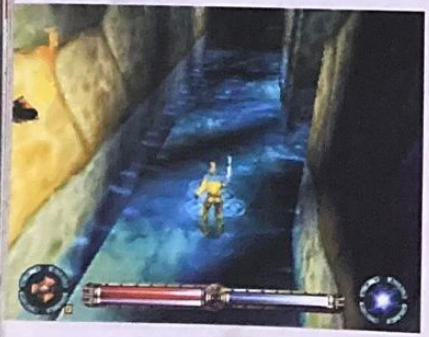
Par Benjamin Janssens



A l'origine du périple se trouvent trois mecs, vrais fondus de jeux vidéo, d'aventures virtuelles et... de foot ! «L'équipe qui a conçu O.D.T. est en partie identique à celle d'Adidas Power Soccer sur PlayStation, explique Jean-Baptiste Bolcato notre guide. Suite au succès du jeu de foot, il s'est passé deux choses. Primo, le noyau dur ne voulait plus - mais alors plus du tout - plancher sur du foot ! Moi excepté (Jean-Baptiste a ensuite participé à l'élaboration d'Adidas Power Soccer International, NDLR), Jean-Chrysostome [Lepercque] et Alexis [Leseigneur] avaient une furieuse envie de partir à la découverte d'autres univers... Deuxio, c'est à cette même époque que Psygnosis nous a laissé carte blanche pour donner vie à un produit inédit. Ça tombait bien ! Près de deux ans après le début du projet, ce produit s'intitule O.D.T.»

Un sac à dos plein à craquer

Pour réaliser leur rêve, la French team de Psygnosis a mis tous les atouts de son côté. A commencer par un titre énigmatique. Car que signifie les initiales O.D.T. «Tout et rien... (Œuf Dur Tomate !» En fait, O.D.T. doit se prononcer «oddity» qui tire ses racines d'un mot anglais, «odd» dont la traduction est «étrange». O.D.T. ou l'incursion dans un monde étrange ? Les images parlent d'elles-mêmes. Des photos qui montrent que derrière le titre se cachent une kyrielle de personnages modélisés en 3D, des monstres motion captures, des séquences en images de synthèse à tomber à la renverse, des niveaux glauques et flippants et une bande son (là, à vous d'imaginer) composée de bruitages plus vrais que nature.



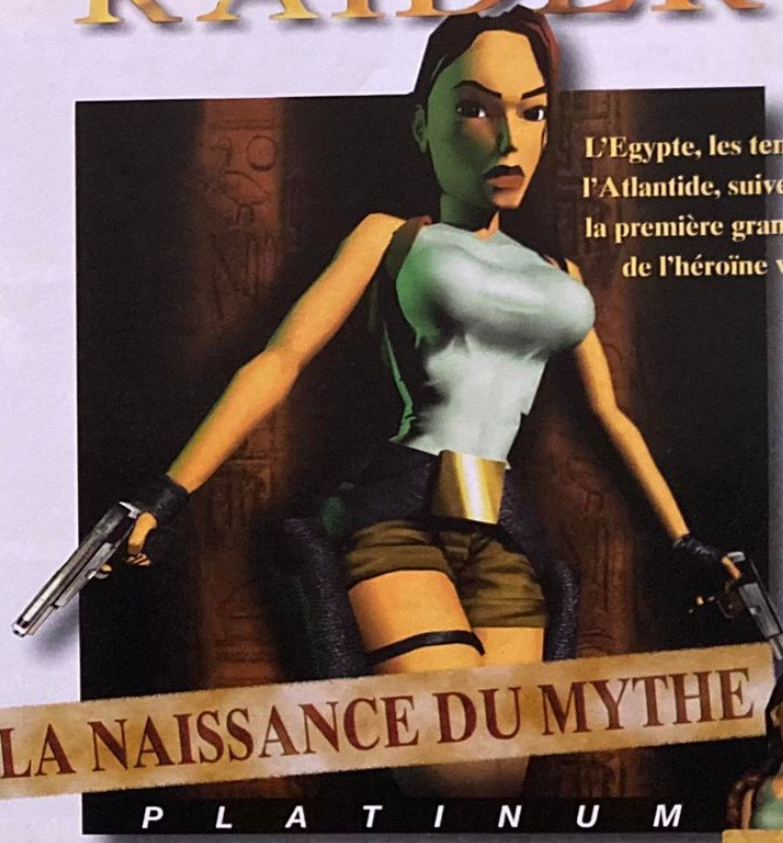
Quelques barres de survie

Escape Or Die Trying (sauvez-vous ou mourrez en essayant), le sous-titre du jeu dans sa version anglaise, veut presque tout dire. Dans un monde fantastique, vous incarnez au choix l'un des quatre héros qui accompagnent le capitaine Lamat (voir notre encadré) dans sa quête. Chaque perso, homme ou femme, est caractérisé par 1/ sa constitution (résistance physique), 2/ son «weapon control» (littéralement, sa maîtrise des armes), 3/ son «spirit» (rivalise-t-il avec Einstein ? Peut-il lancer des sorts d'un simple regard qui tue ?) et 4/ son expérience qui comme dans un RPG croit avec le temps. Les trois premiers paramètres varient selon les envies du joueur. Celui-ci est effectivement libre de répartir

Des «flees» qui tuent

Au sein de Psygnosis France existe depuis peu une structure spécialisée dans les séquences cinématiques. Désormais, une équipe s'occupe exclusivement de toutes les scènes en images de synthèse, intros, séquences intermédiaires et fins de jeu où les persos sont composés de 3 000 faces (contre 300 dans le jeu lui-même). «C'est un plus pour nous dans la mesure où chacun sait précisément en quoi consiste sa fonction.»

TOMB RAIDER



L'Egypte, les temples Grecs, l'Atlantide, suivez Lara dans la première grande aventure de l'héroïne virtuelle !

LA NAISSANCE DU MYTHE

PLATINUM

TOMB RAIDER
Sur PlayStation en gamme Platinum à
169 F*
* Prix public généralement constaté.

Disponible sur PlayStation · PC CD · Dans les nuages

ALLOCINÉ · CORE · EIDOS

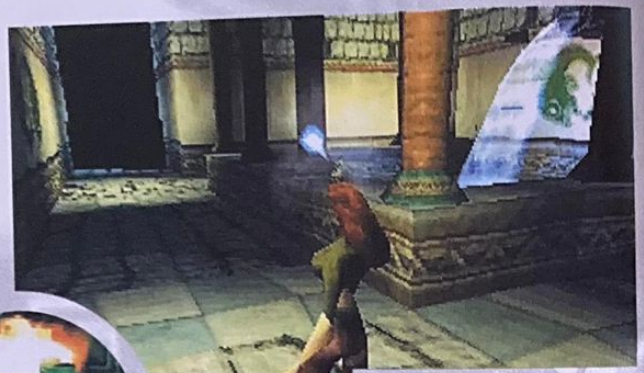
TOMB RAIDER © et TM 1997 Core Design Limited. © & ® Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

TOMB RAIDER EST UNIQUE... ET IL Y EN A DEUX !

les points d'expérience acquis au fil des combats dans les jauges. Dans O.D.T., l'action rencontre l'aventure et le système du jeu de rôles...

Dans la jungle et les labyrinthes

Perdu dans la tour maléfique, votre objectif consiste à en sortir indemne, certes, mais avec la perle verte en votre possession (cette fois encore, référez-vous à notre encadré). Entre temps, vous aurez traversé sept niveaux immenses, des cuisines au jardin botanique (un vrai labyrinthe), des entrepôts à la raffinerie jusqu'à l'antre du super vilain qui s'éveille... Les niveaux sont composés d'une quinzaine de sous-secteurs avec leur lot d'énigmes à résoudre (clés à trouver, puzzles, leviers, etc.) et de monstres en tout genre. «Pour chaque niveau, trois à quatre monstres différents attendent votre venue. T-Rex, Déviants armés de mitraillettes ou de lasers, tous ont profité de la motion capture. Côté intelligence artificielle, nous avons créé un système surnommé à juste titre Artificial Stupidity System. Il donne à vos adversaires la possibilité de réagir différemment selon qu'ils sont blessés, qu'ils attaquent en nombre, qu'ils appellent à l'aide, etc.» Un «Stupidity System» pas si stupide que ça, hein ?



Une arrivée épique (et toc !)

A l'écran, vous avez probablement constaté que le combattant qui balance des flammes et des éclairs à tout va (O.D.T. compte quatre armes de poing qu'il faut sans cesse upgrader) se voit de derrière. Les angles de caméra ont ainsi été étudiés pour que vous ne manquiez jamais une seule parcelle de l'histoire. Résultat des courses : de l'action rapide, fluide et prenante (la pré-version à laquelle nous avons eu droit l'était vraiment, croyez-nous !) en plein cœur d'un univers graphique inspiré de celui idéalisé par Jules Verne, mélange de vieille et néo-technologie. Dans notre jargon, c'est ce qu'on appelle une «surprise surprenante»... dont de nombreux mystères restent à être dévoilés. Nous vous en recauserons, c'est une évidence.

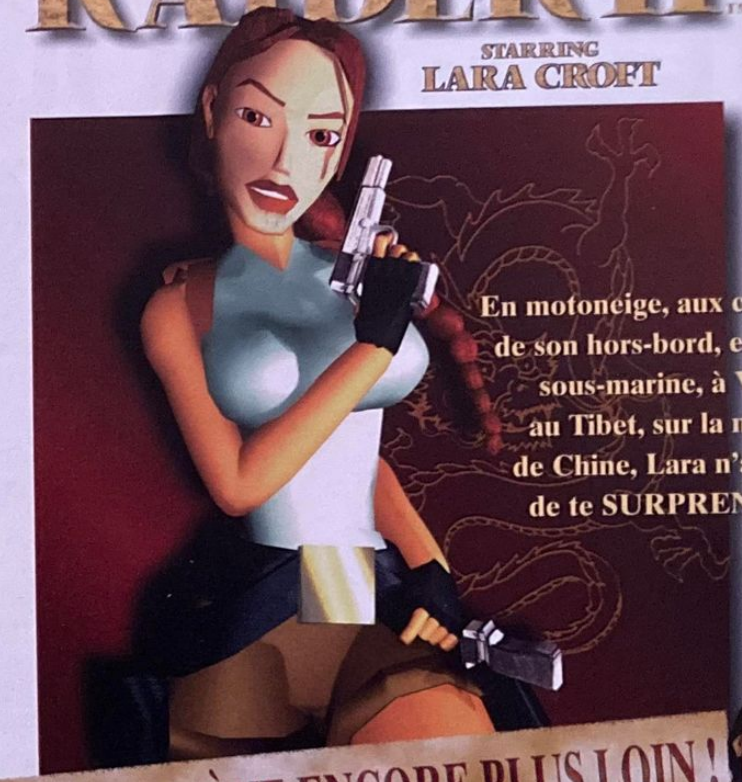
La French Team de Psygnosis a mis tous les atouts de son côté

Tonantzin !

O.D.T., ça raconte quoi ? L'histoire vous propulse dans le monde fantastique de Tonantzin. Quelque part, dans un lieu appelé Calli, une épidémie fait rage et décime la population. Le capitaine Lamat, un homme mûr et sûr de lui, est envoyé à bord d'un dirigeable qui contient une perle verte, l'antidote à la maladie. Accompagné de quatre kamikazes armés et futés, il part à l'aventure... Tout se serait déroulé normalement si une terrible tempête n'avait pas forcé le zeppelin à atterrir en haut d'une tour aux mille dangers où rôdent des Déviants. La suite vous appartient.

TOMB RAIDER II™

STARRING LARA CROFT



En motoneige, aux commandes de son hors-bord, en plongée sous-marine, à Venise, au Tibet, sur la muraille de Chine, Lara n'a pas fini de te SURPRENDRE !

LARA T'EMMÈNE ENCORE PLUS LOIN !

TOMB RAIDER II
Sur PlayStation en édition spéciale "Mémory Pack" avec une carte de sauvegarde aux couleurs de LARA CROFT.

Disponible sur PlayStation PC CD DANS LES NUAGES

ALLOCINÉ CORE EIDOS

TOMB RAIDER © et TM 1997 Core Design Limited. © & ® Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. PlayStation et marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Peter's Plane

TOMB RAIDER EST UNIQUE... ET IL Y EN A DEUX !

James Bond
Attention, jeu top secret !

Par Benjamin Janssens

Exposée dans le numéro précédent de PlayStation Mag, la stratégie de MGM (Metro Goldwyn Mayer) Interactive consiste à adapter des films qui en valent le coup. Tomorrow Never Dies, le dernier Bond, est l'un d'eux. Résultat, un jeu où l'action est exploitée sous toutes ses formes. Ouvrez grand les yeux, vous ne verrez ces images nulle part ailleurs !!!

Au volant de ma bagnole, avec mes gadgets

Après trente-cinq années passées aux Services Secrets de sa Royale Majesté, James Bond a atteint son plus haut pic de popularité. Le dernier film retraçant ses aventures, Tomorrow Never Dies est celui de la saga qui a rapporté le plus de billets verts à leurs producteurs. Le jeu qui en découle raconte la suite. Carver, le magnat des médias ayant lamentablement péri sous les yeux des spectateurs, son frère, plus odieux encore, prend la relève. La mission continue donc (d'où le sous-titre). Conçu par Black Ops Entertainment, société californienne gérée par John Botti, TND se veut, selon ses dires, «l'unique moyen d'incarner James Bond de façon virtuelle». De fait, dans la peau de l'espion dont le visage en 3D est celui de l'acteur Pierce Brosnan, vous échappez (pas toujours, mais bon...) à mille pièges pour sauver des millions d'innocents. «Pas seulement, précise John. Outre l'action omniprésente, dans le jeu, on retrouve les éléments clés de la saga, des personnages comme Q et Moneypenny, des gadgets et des véhicules connus comme la voiture submersible de Rien que pour vos Yeux, et aussi les attitudes de Bond, ces pulsions qui l'entraînent sans cesse vers les nanas les plus somptueuses.» Est-ce à dire qu'il vous faudra séduire une douce inconnue pour arriver à vos fins ? Sans doute car TND cumule action, aventure et réflexion dans des endroits plus que variés. De quoi vous mettre l'eau à la bouche (en attendant de plus amples infos prochainement), non ?

« J'ai décroché la lune et les étoiles, anéanti plus d'hommes sur Terre qu'une bonne grippe espagnole et séduit plus de femmes qu'aucun autre être humain sur cette planète pleine de dangers, je suis ? Je suis ?... James - et non pas George comme Clooney qui me fait beaucoup de tort en ce moment - Bond, alias 007.» Le bougre charmeur peut se vanter, il est incontestablement le héros de plusieurs générations. Aujourd'hui, transposé dans un univers de pixels et de 3D, l'agent secret britannique s'attaque à une nouvelle clientèle, celle des jeux vidéo. «Ne le nions pas, le succès de GoldenEye 007 sur Nintendo 64 nous a convaincu de tenter l'expérience sur la console concurrente, la PlayStation», avoue un responsable de MGM Interactive. Toutefois, ne vous y trompez pas : Tomorrow Never Dies : The Mission Continues, ne ressemble en rien au jeu

And... Action !

Sur PlayStation, TND combine cinq modes de gameplay. Black Ops a eu la judicieuse idée de varier les plaisirs afin de rythmer l'action au maximum. Petites explications.

Vous devrez... SKIER. Plusieurs niveaux vous ménerant sur les pistes enneigées des Alpes à des vitesses folles.

Vous devrez... COURIR. Certains niveaux sont des Doom-like dans des endroits aussi étranges qu'une station thermale où femmes en petite tenue et soldats armés se côtoient.

Vous devrez... CONDUIRE. Au volant de voitures de rêve, vous allez être obligé de prouver vos talents de pilote pour échapper aux sbires de Carver.

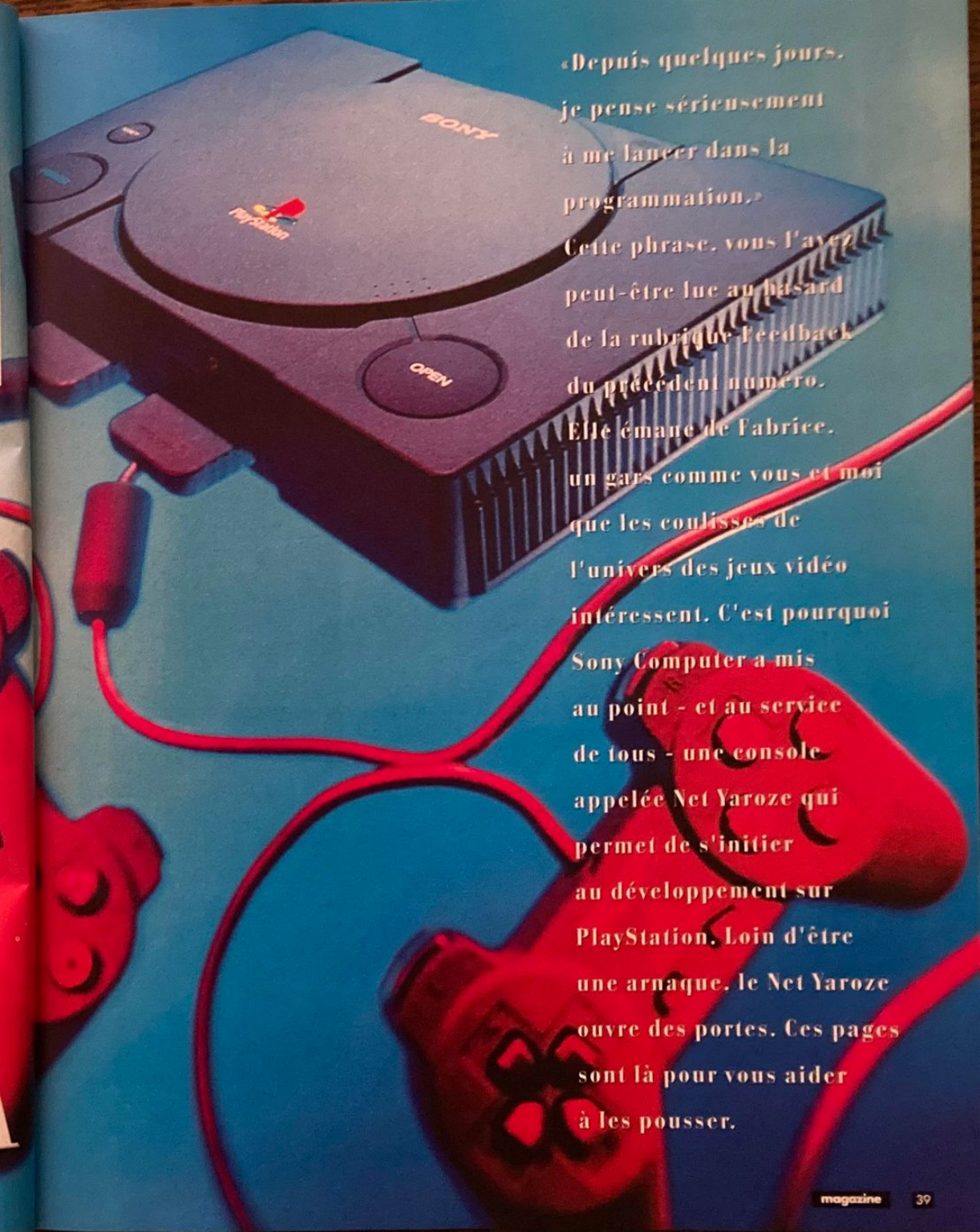
Vous devrez... RIGOLER. Un peu à la façon de Lara Croft dans Tomb Raider 2. Muni d'une arme plus ou moins efficace contre crocos et bandits, vous ne survivrez que grâce à votre sens inné de l'orientation.

Vous devrez... PILOTER. Des engins à réactions se tiendront à votre disposition. Le tout est de savoir les manipuler avec précision. Un seul essai raté et c'est la mort assurée.

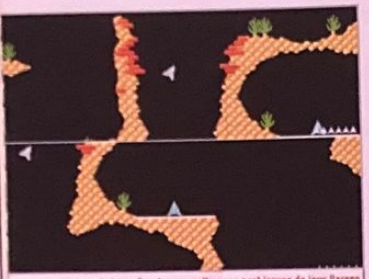
Net Yaroze

ARCANES ET B.A BA

Par Benjamin Janssens



«Depuis quelques jours, je pense sérieusement à me lancer dans la programmation.» Cette phrase, vous l'avez peut-être lue au hasard de la rubrique Feedback du précédent numéro. Elle émane de Fabrice, un gars comme vous et moi que les coulisses de l'univers des jeux vidéo intéressent. C'est pourquoi Sony Computer a mis au point - et au service de tous - une console appelée Net Yaroze qui permet de s'initier au développement sur PlayStation. Loin d'être une arnaque, le Net Yaroze ouvre des portes. Ces pages sont là pour vous aider à les pousser.



Les photos présentes sur cette page sont issues de jeux Yaroze réalisés en Europe et plus particulièrement Outre-Manche. En France, une centaine d'accros bossent comme des fous sur la console noire de Sony. Ce serait bien s'ils étaient plus nombreux, non ?

Rivaliser avec David Perry est plus simple qu'on ne le croit !

Net Yaroze : keskecè ?

Non content d'avoir créé la meilleure console 32 bits du marché, nous parlons bien sûr de la PlayStation, Ken Kutaragi a «accouché» d'un clone surprenant. Dénommé Net Yaroze, ce bébé qui ne braille que si on sait comment s'en servir est apparu au Japon en mai 96. En Europe, cette PlayStation de couleur noire est disponible depuis le 28 février 97 précisément. Autrefois vendu au prix de 500 Livres sterling (près de 5 000 francs), le (et surtout pas «la») Net Yaroze en coûte aujourd'hui 349 (près de 3 500 francs). Selon Sarah Bennett, responsable du projet Net Yaroze chez Sony Computer à Londres, «... on compte actuellement près de 10 000 possesseurs de Net Yaroze dans le monde.» Et en Europe ? «Un peu moins de 1 000, ce qui est peu et beaucoup à la fois.» Les Nippons sont naturellement en tête, leurs productions le prouvent. Mais les Etats-Unis et l'Europe (dont la France qui regroupe une centaine de possesseurs !) s'accrochent. De fait, deux apprentis développeurs anglais (voir encadré sur Scott Evans) ont trouvé un emploi sur simple présentation de leurs travaux effectués sur Net Yaroze.

Net-Yaroze : komensamarch ?

« Chaque jour, je reçois ce message à mon adresse électronique : "Monsieur, que dois-je faire pour devenir programmeur de jeux vidéo ?"... J'aimerais bien que ça cesse. De nos jours, il faut tout simplement acheter Visual C++ et un bon livre sur la programmation !» L'auteur de cette remarque se nomme David Perry, développeur américain de jeux pour consoles

Les 10 trucs indispensables pour partir à l'aventure.

1/ Avoir un minimum de connaissances en programmation (bidouiller, se documenter et «parler» le langage C).

2/ Avoir de nombreuses idées diverses, ainsi qu'une furieuse envie de les propager dans leur version 2D ou 3D.

3/ Maîtriser un minimum la langue anglaise (that's life, isn't it ?).

4/ Posséder un PC (486 au pire) ou un Mac (pas besoin d'un PowerMac, ouf !) doté de 8 mégas de Ram.

5/ Etre personnellement connecté à Internet (dans Net Yaroze, il y a le terme «net» qui veut dire ce qu'il veut dire).

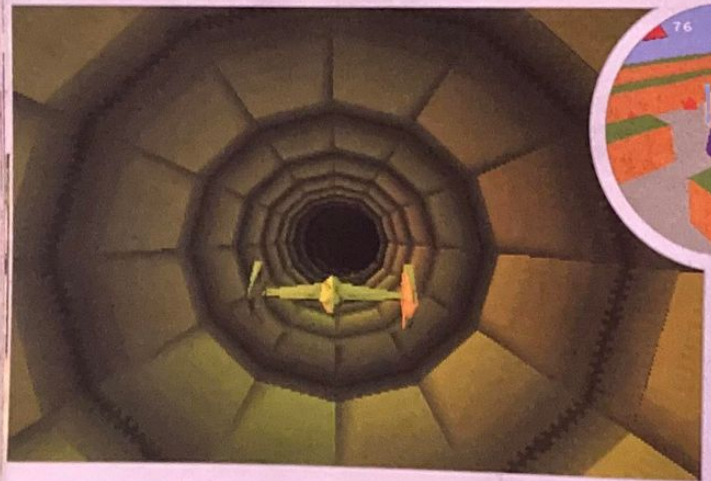
6/ Etre équipé d'un poste télé bistandard (Pal/Secam) ou multi-standard (Pal/Secam/NTSC).

7/ Ne pas croire qu'avec le Net Yaroze, vous allez graver tous les CD PlayStation qui vous passent sous le nez. Cette console NE LE PERMET EN AUCUN CAS ! En revanche, elle accepte tous les CD PlayStation, importés ou non.

8/ Disposer de 349 Livres sterling (3 500 francs environ) sur un compte en Suisse ou au Luxembourg.

9/ Ne pas hésiter à échanger et télécharger des infos sur Internet. Un site Web et des newsgroups sont strictement réservés à cet effet.

10/ Ne jamais désespérer et surtout, dans vos moments d'égarement, ne jamais taper à coups de marteau sur le Net Yaroze pour y faire entrer des données. Vous aussi, un jour, serez un grand développeur.



Les deux photos ci-dessus (avec le petit bonhomme en 3D) ont été prises à partir d'un soft intitulé The Incredible Coneman. Son auteur, Lars Narstad, a 22 ans et vit en Norvège. «Le Net Yaroze m'a permis de perfectionner mes compétences en programmation, notamment dans l'élaboration de graphismes en 3D.» A bon entendeur...

Mettez un max de personnes au lit

theme HOSPITAL™

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

™ Une bonne dose de stratégie, un peu d'économie et beaucoup d'humour : résultat garanti. Tout est question de gestion, de potions et de pognon. Le jeu le plus contagieux depuis Theme Park™.

© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Theme Park, Theme Hospital, Bullfrog et le logo Bullfrog sont des marques commerciales ou des marques déposées de Bullfrog Productions Ltd aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays. "PlayStation" et le logo PS sont des marques de Sony Entertainment Inc. Tous droits réservés.

www.bullfrog.co.uk

Lexique pour tout piger (ou presque)

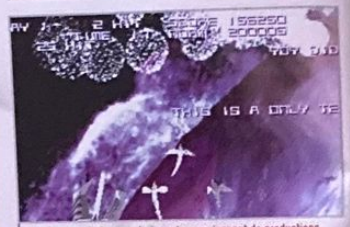
Net Yaroze : Console made in Sony exclusivement réservée aux particuliers souhaitant s'adonner à la programmation de jeux sur PlayStation. Son prix actuel est de £ 349.

Langage C : Langage de programmation. Il s'agit en fait de morceaux de textes écrits dans votre ordinateur qui mis bout à bout forment un programme, le cœur du jeu que vous créez. Vous trouverez dans n'importe quelle FNAC ou magasin de micro-informatique des bouquins qui expliquent le pourquoi du comment.

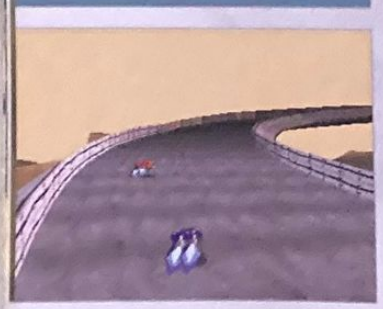
Compilateur C : Fourni avec le Net Yaroze, un compilateur C regroupe, dans votre ordinateur, les morceaux de textes de langage C pour en faire un programme utilisable.

Librairies : Aux dires de Thierry Gaerthner, développeur chez Delphine Software, «Les librairies sont de petits bouts de programme qui gèrent des domaines particuliers de façon indépendantes, comme la 3D, le son, l'utilisation des paddles, etc.» Certaines sont fournies avec le Net Yaroze. D'autres peuvent être conçues soi-même.

Jeu vidéo : Compilation de librairies associée au programme conçu en langage C. C'est aussi simple que cela !!!



Les images ci-dessus et ci-contre proviennent de productions nippones. Shoot them up divers, jeux de plates-formes et jeux d'aventure (si, si, on vous assure !) sont au programme.



parmi les plus brillants de la décennie... Le Net Yaroze vous offre l'opportunité de réaliser vos rêves les plus fous (simulateur de courses de Yorkshires, par exemple) à condition de maîtriser certaines notions en matière de programmation et de disposer du matos nécessaire. Si vous êtes équipé d'un Mac (pas besoin d'un gros bazar) ou d'un PC (486 minimum), c'est déjà un bon point. Si vous êtes relié au réseau Internet et que vous avez pour habitude de «tchatcher» pendant des heures, alors vous êtes carrément sur la bonne voie. Enfin, si depuis que vous tapotez sur un ordinateur (Amiga, Amstrad, Atari ST, etc.), vous vous documentez sur le langage universel de programmation appelé «C», vous avez toutes les chances de faire fonctionner un Net Yaroze. Car c'est une console aux capacités (mémoire vive et morte) limitées qui, une fois livrée chez vous, se connecte à l'ordinateur via un câble spécifique. Des logiciels et des accessoires de programmation à entrer dans l'ordinateur (compilateur, librairies) sont fournis. Le Net Yaroze ne grave pas les CD, il se «contente» de stocker le programme que vous avez élaboré sur votre ordinateur pour ensuite le retranscrire sur un écran de télévision...

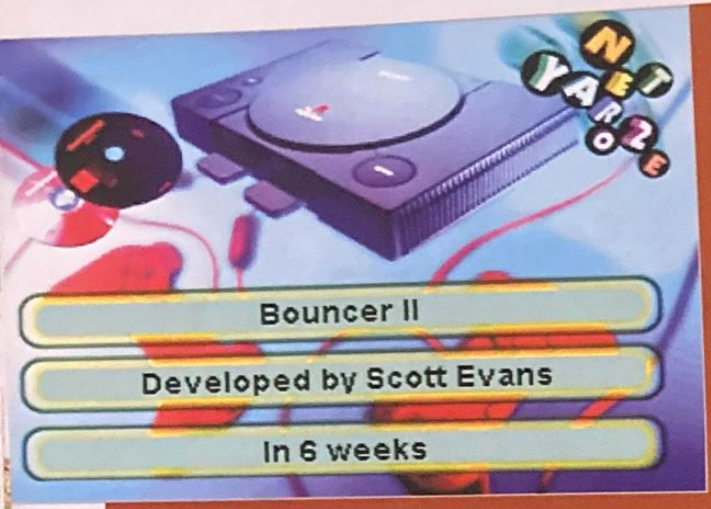
Net Yaroze : pourquoasaplè ?

Saplè parce que le Net Yaroze offre une opportunité sans précédent dans le monde du jeu vidéo. «L'objectif de Sony n'est pas tant de convaincre un maximum d'acheteurs que de trouver de nouveaux talents», confie Sarah. Avec Net Yaroze, chacun y trouve son compte. Le particulier s'adonne à sa passion librement. Il peut en discuter sur Internet avec d'autres possesseurs éparpillés dans le monde entier sur des sites privés, inaccessibles au commun des mortels. Il peut également échanger des infos précieuses et télécharger des logiciels de 3D ou des outils pour s'aider dans sa quête de vérité vraie. Et s'il le désire, il peut se frotter aux meilleurs en fournissant à Sony via Internet le jeu ainsi réalisé. «Chaque mois est organisée une compétition sur le Net au terme de laquelle est récompensé le programmeur le plus talentueux.» (voir encadré sur Sarah Bennett). Sony Computer peut dès lors «surveiller» (attention, ce n'est pas Big Brother, quand même !) et surtout encourager un vivier de talents en plein essor où germent les idées des jeux de l'an 2000. Le constructeur est d'ailleurs à l'écoute, chaque jour, au travers d'une équipe technique qui a réponse à tout (parler l'anglais, pas obligatoirement couramment, peut aider...). Jamais la concurrence n'aurait osé. Le slogan «J'en ai rêvé, Sony l'a fait» n'en est que plus vrai.

Net Yaroze : aquisadreçé ?

Cèpacompliqué. Si vous êtes décidé à vous lancer, si vous imaginez des tas de trucs en 2D ou 3D toutes les nuits et qu'au matin vous vous exclamez «Si seulement j'avais les moyens de tout concrétiser !» et si, enfin, David Perry, Namco, Ken Kutaragi, Squaresoft, Kalisto sont autant de noms qui vous font tripper, alors n'hésitez plus ! Le Net Yaroze vous appelle !!! Pour son acquisition, vous avez le choix entre : 1/ Ecrire une zolie lettre à l'adresse suivante pour recevoir une brochure et une feuille d'adhésion in French (si, si !) : Sony Computer Entertainment Europe, Waverley House, 7-12 Noel Street, London W1V 4HH, Angleterre ; 2/ Téléphoner (Do you speak English ? No, I spique les clopes !) au numéro suivant pour récupérer des infos : 00 44 171 447 1616 ; 3/ Vous rendre sur le site Internet (Web) de Sony et visiter la section dédiée au Net Yaroze : www.scee.sony.co.uk. Surtout, ne freinez pas vos envies !

PEUGEOT
TREKKER
Off Road
Seul un Trekker peut suivre la trace d'un Trekker.
PEUGEOT
Peugeot Motocycles Mandeure 25706 Valentigney Cedex
Avec le Trekker Off Road, le bitume n'est plus qu'un vieux souvenir. Le monde est un jardin où toutes les destinations sont possibles... Et toutes les rencontres aussi. Aucun obstacle ne peut se mettre en travers. Les compagnons de route, eux, ont bien du mal à suivre.
36 15 PEUGEOT
PEUGEOT MOTOCYCLES SYSTEME QUALITE CERTIFIE ISO 9001
Trekker Off Road : 10 990 F - Prix TTC tarif 98/1 au 02/98.



Un job au bout du compte

Il se nomme Scott Evans et a été embauché par Codemasters (TOCA Touring Car) après avoir fait ses preuves sur Net Yaroze. La démo de Bouncer 2 présentée sur le CD de PlayStation Magazine numéro 18 était de son fait. «J'ai longtemps bidouillé sur Atari ST avant de me procurer un Net Yaroze, nous a-t-il dit. L'an passé, j'ai passé trois mois à l'étudier sous toutes ses coutures jusqu'au jour où je me suis inscrit à la compétition qui a lieu sur Internet... Et j'ai gagné ! Bouncer 2 s'est donc retrouvé sur le CD de démos du magazine officiel anglais consacré à la PlayStation. Je me suis ensuite permis d'aller voir certains développeurs et Codemasters m'a soumis un contrat que j'ai signé. Depuis, j'ai travaillé sur la version japonaise de Micro-Machines V3 et je m'apprête à me lancer sur quelque chose dont je ne peux pas parler... »

Sarah Bennett, une nana très "net"

Net Yaroze Project Manager, Miss Sarah s'occupe en particulier des territoires Pal équipés en PlayStation, à savoir l'Europe, l'Australie et la Nouvelle-Zélande. Chez SCEE, ils ne sont que trois à gérer le Net Yaroze, elle y compris. Polyvalente et dynamique, elle assure la promotion de la console et colporte le concept partout où elle va. «Notre objectif est de découvrir des talents. Mais attention, Sony n'a aucun droit de regard ou de veto sur leurs créations. Ces jeunes talents sont libres d'en faire ce qu'ils veulent, les jeux qu'ils créent leur appartiennent à 100 % même s'ils ont été conçus sur Net Yaroze. (...) Ce qui me tient à cœur c'est de diffuser des idées et des concepts nouveaux. D'où l'idée du concours sur Internet. Désormais, le gagnant, celui qui a convaincu un jury de professionnels par ses capacités, reçoit vingt CD avec son jeu gravé. Ne pouvant graver lui-même le jeu - cela évite le piratage - il en dispose ainsi de plusieurs exemplaires destinés à séduire de futurs employeurs.» De plus, Outre-Manche comme en France, des sections consacrées au développement sur Net Yaroze commencent à voir le jour dans les universités. Chez nous, c'est à l'étude, mais cela ne saurait tarder.

Jusqu'au pastiche de Final Fantasy VII

Fatal Soft (au Japon) est à l'origine de Fatal Fantasy VII d'où est tirée la photo ci-contre. Un remake étrange mais diablement beau du rif de Squaresoft. Le Net Yaroze n'a pas fini de nous étonner.

Des livres pour s'y retrouver, voici quelques références pour vous aider lors de vos premiers pas Yaroze.

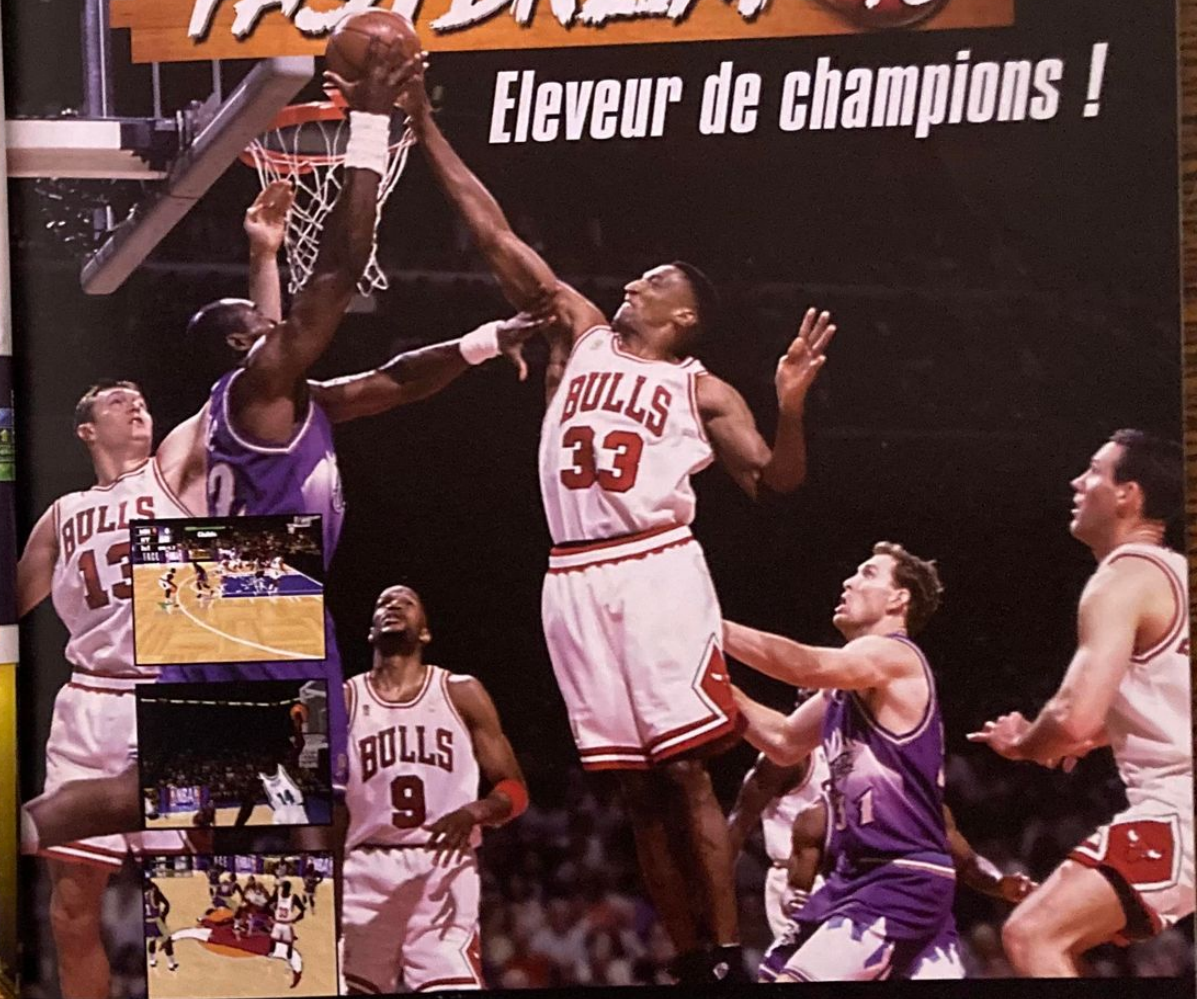
Le langage C, norme ANSI
Brian W. Kernighan, Dennis M. Ritchie
Dennis M. Ritchie : AT&T Bell Laboratories
Traduit de l'anglais par Jean-François Groff et Éric Mottier avec la collaboration de Étienne Allard
1997 - 296 pages - ISBN: 2225830355- 195 FF

Le langage C, solutions
Clovis L. Tondo, Scott E. Gimpel
Traduit de l'anglais par Antoine Bertier
1992 - 168 pages - ISBN: 2225821038- 149 FF

Et pour d'autres références, allez donc faire un tour sur le Net http://www.masson.fr/cgi-bin/bookf.pl

Facile, ils s'entraînent avec NBA FASTBREAK '98

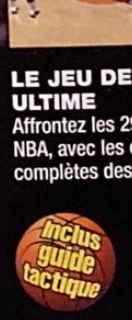
Eleveur de champions !

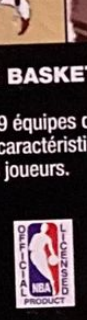


LE JEU DE BASKET ULTIME
Affrontez les 29 équipes de la NBA, avec les caractéristiques complètes des joueurs.

ULTRA RÉALISTE
Une palette de mouvements et d'actions exceptionnels, filmés en motion capture.

ET 100 % FUN !
Créez vos propres joueurs et jouez jusqu'à 8 en même temps.





NBA Fastbreak '98™ ©1997 Midway Home Entertainment Inc. Tous droits réservés. Distribué par GT Interactive Software Corp. sous licence Midway Home Entertainment Inc.
Tous les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leur sociétés respectives.
et "PlayStation" sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc.
Le logo NBA et la marque NBA ainsi que les logos et les marques des équipes NBA représentées sur ce produit sont des marques et dessins déposés. Toutes autres formes de propriété intellectuelle, qui sont la propriété exclusive de NBA Properties, Inc. et des équipes NBA concernées, ne peuvent être utilisées, en parties ou intégralement, sans l'autorisation écrite de NBA Properties, Inc. © 1997 NBA Properties, INC. Tous droits réservés

* 2,23 F/mn

Legend Sword & Blood

Pour trancher dans le vif !

Disjoncté... Ce couple de Français est disjoncté, on vous dit ! Lyes et Carlo, les p'tits gars à l'origine de Burning Road et de sa suite sur PlayStation remettent le couvert. Cette fois, plus question de courses de caisses mais de bastons à l'arme blanche via un beat'em up de Legend.

Par Benjamin Janssens

Un beat them up à découvrir à deux

cela faisait un bail qu'ils y songeaient, depuis la sortie de Legend sur Super Nintendo, à vrai dire. Lyes Belaidouni et son compère Carlo Perconti ont patiemment attendu avant de réaliser leur rêve, celui d'adapter sur PlayStation le jeu qui les a fait remarquer voici trois ans. «Nous sommes des amateurs de longue date d'Heroic Fantasy, précisait Lyes lors d'un récent entretien. La PlayStation était à peine sortie que nous avions en tête l'idée de concevoir une version de Legend sur cette console. La 3D et ses capacités nous ont permis d'assouvir notre envie.» Du coup, à y regarder de près, Legend : Sword & Blood est un mélange de Soul Blade et de Fighting Force, jeu développé par Core Design et premier beat'em all sur PlayStation.

Dans la peau d'un barbare qui ne jure que par Crom (comme Conan) ou d'une walkyrie aussi souple que féroce, vous avez la lourde tâche d'aller délivrer un roi. Pourquoi pas une princesse ? Parce que l'histoire (et l'intro du jeu) retrace celle d'un homme couronné qui se fait kidnapper par des forces maléfiques. «Le scénario manque sans doute d'originalité mais là n'est pas l'important. L'intérêt d'une aventure réside souvent dans la manière dont le héros la traverse pour parvenir à sa conclusion.»

De gros moyens, de grandes haches

Du coup, le duo de Toka a mis le paquet. Dans des décors entièrement modélisés en 3D (Legend comprend six grands niveaux, de la forêt au sanctuaire en passant par le château-fort et l'église), les ennemis abondent. «Minotaures, cyclopes, raptors, squelettes, zombis... La palette d'ennemis est relativement variée. Le joueur en affrontre plus d'une vingtaine de différents, sans compter les boss au nombre de huit.» Naturellement, chaque élément, de la simple arbalète au pygmée musclé qui vous assène des coups de massue un sourire aux lèvres, est en 3D. «La motion capture nous a beaucoup servi (voir encadré) pour réaliser et animer de façon réaliste chaque être vivant.»

Avec une poutre entre les mains, faire le ménage devrait n'être qu'une simple formalité. Il sera aussi possible de saisir d'autres accessoires en cours de jeu. Chaud devant !

A vous de faire la loi en plein Moyen Age !

Des combats qui ont la pêche ! Jugez-en par vous-mêmes ! Des explosions spectaculaires qui vous permettront de vous frayer un chemin au milieu de vos nombreux adversaires.

POWER GAMES

2672 POWER GAMES

NOUVEAU

RETROUVEZ les nouveautés, notre catalogue, les trucs et astuces, la VPC.

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

NOUVEAU

1090 F*
+ 2 MANETTES + MEMORY CARD
* offre soumise a condition particuliere. voiren magasin.

PLAYSTATION neuf PLAYSTATION

JEUX VERSION EURO.

AYRTON SENNA KART DUEL 2	349 F	NEED FOR SPEED 3	299 F
ALUNDRA	349 F	NEWMAN HAASRACING	349 F
BUSHIDO BLADE	299 F	NBA PRO 98	349 F
BATMAN ET ROBIN	349 F	ONE	299 F
BLOODY ROAR	299 F	POINT BIANK (GUNCOM)	299 F
COOLBOARDERS 2	299 F	RASCAL	TEL
CHILL	299 F	RIVEN	349 F
CRASH BANDICOOT 2	299 F	ROAD RASH 3D	349 F
DEATHTRAP DUNGEON	349 F	SPAWN	349 F
DIABLO	349 F	SNOW RACER 98	349 F
DREAMS	349 F	TOMB RAIDER 2	329 F
DRAGON BALL Z FINAL BOUT	349 F	TOURING CAR CHAMPIONCHIP	349 F
FIFA SOCCER 98	349 F	TIME CRISIS + GUN	499 F
FINAL FANTASY 7 VF	299 F	THEME HOSPITAL	349 F
FORSAKEN	349 F	WARHAMMER : DARK OMEN	349 F
FORMULA ONE 97	349 F		
GEX 3D ENTER THE GECKO	349 F		
JET MOTO 2	299 F		
KLONOA	299 F		
LUCKY LUKE	349 F		

Nous reprenons* vos jeux et accessoires playstation aux meilleures conditions du marché !!!
*paiement immédiat en boutique et par correspondance.

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

SHOCWAVE ASSAULT	99 F	HARDCORE 4X4	149 F	RESIDENT EVIL	199 F
DESTRUCTION DERBY	99 F	ALIEN TRILOGY	149 F	TOMB RAIDER	199 F
TOTAL ECLYPSE	99 F	ONSIDE	149 F	WING COMMANDER 4	199 F
GOAL STORM	99 F	RELOADED	149 F	RAPID RACER	199 F
KILLEAK THE BLOOD	99 F	AGILE WARRIOR	149 F	SYNDICATE WARS	199 F
BLAM MACHINE HEAD	99 F	STREET RACER	149 F	LE MONDE PERDU	199 F
NBA JAM TE	99 F	TOTAL NBA 97	149 F	MDK	199 F
MAGIC CARPET	99 F	LITTLE BIG ADVENTURE	149 F	ISS PRO	199 F
FIFA SOCCER 96	99 F	SOULBLADE	169 F	LAST REPORT	199 F
TUNNEL B1	99 F	DIE HARD TRILOGY	169 F	COOLBOARDER	199 F
TOTAL NBA 96	99 F	DESTRUCTION DERBY 2	169 F	PANDEMONIUM	199 F
STARBLADE ALPHA	99 F	MICROMACHINE V3	169 F	V RALLY	249 F
SPEEDSTER	99 F	WIPE OUT 2097	169 F	WARCRAFT 2	249 F
SLAM AND JAM 96	99 F	PORSCHE CHALLENGE	169 F	FIGHTING FORCE	249 F
PITBALL	99 F	CRASH BANDICOOT	169 F	FINAL FANTASY 7	249 F
DEFCON 5	99 F	SOVIET STRIKE	169 F	TOMB RAIDER 2	249 F
FADE TO BLACK	99 F	BUST A MOVE 2	169 F	CRASH BANDICOOT 2	249 F
JACK IS BACK	129 F	TRACK AND FIELD	169 F	BUSHIDO BLADE	249 F
BURNING ROAD	149 F	RAYMAN	169 F	ODYSSEY D'ABE	249 F
SPACE HULK	149 F	TEKKEN 2	169 F	TOCA TOURING CAR	249 F
TIME COMMANDO	149 F	ADIDAS POWER SOCCER	169 F	CHE.BAPHOMET 2	249 F
FIFA SOCCER 97	149 F	LEGACY OF KAIN	169 F	FORMULA 1 97	269 F
RIDGE REVOLUTION	149 F	COMMAND & CONQUER	169 F	NBA LIVE 98	269 F
		NBA LIVE 97	199 F	COLONY WARS	299 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

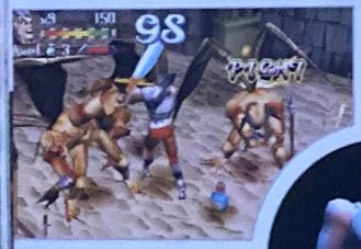
BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
CHEQUE BANCAIRE MANDAT LETTRE CARTE BLEUE N° EXPIRE

Une production française made in Toka

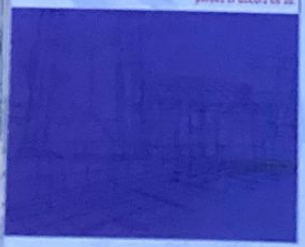
Aouaahonga ! Entre les tombes, il ne s'agit pas de flipper les zombis qui vous attendent plieront sous vos coups. Attention à ne pas finir quatre pieds sous terre !



Le réalisme avant tout !

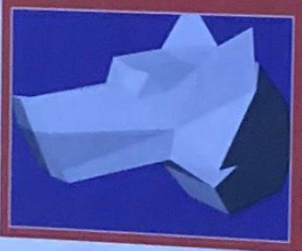
Côté intelligence artificielle, outre le look, ici aussi, le graphiste (Lyes) et le programmeur (Carlo) ont pensé «le réalisme avant tout». «Quel que soit l'adversaire, celui-ci s'adapte à son environnement avec plus ou moins de succès. Un malfrat peut reculer avant d'attaquer voire supplier le joueur à genoux afin qu'il lui laisse la vie sauve !» Précision : LE ou LES joueurs, car comme tout beat'em up qui se respecte, Legend est un titre à partager. A deux, le plaisir de la découpe et le carnage n'en est que meilleur. Attention toutefois, les armes s'usent au même titre que les jauges de vie et de magie (trois sorts sont à dispo, l'un d'eux transformant l'adversaire en crapaud). Beau, fluide et original (look at the pictures !), Legend : Sword & Blood s'impose avant l'heure comme un jeu d'action made in France comme on aimerait en voir plus souvent. De plus amples détails dans un futur test à ne rater sous aucun prétexte.

Des graphismes en 3D temps réel dans lesquels les joueurs peuvent évoluer librement. Un seul but ici, se débarrasser des gêneurs. Toute une philosophie qui, durant des siècles, a su galvaniser les foules...



On outil « maison » dans tous les sens du terme a permis de modéliser persos et décors en 3D.

Oyez, braves «motion-captureurs» !



Si Lyes a lui-même posé avec un tuyau d'aspirateur sur le crâne et des capteurs pour donner vie à un dragon (l'un des boss) en 3D dans le jeu, nul doute que vous aussi, en tant que professionnel ou amateur chevronné, vous pouvez le faire... Qu'est-ce que cela signifie ? Simplement que Toka met à la disposition des concepteurs de France et de Navarre, un studio de motion capture. Studio qui a servi à l'élaboration de Legend. Si vous êtes intéressé, n'hésitez pas à les contacter, ils sont charmants et accueillants. Un bon plan qui peut réserver bien des surprises à l'arrivée, à condition de passer un coup de fil. Notez ce numéro de téléphone, il vous sera sans doute utile : 01.40.01.08.05.

PlayStation Magazine

Player One

Playmag

Joypad

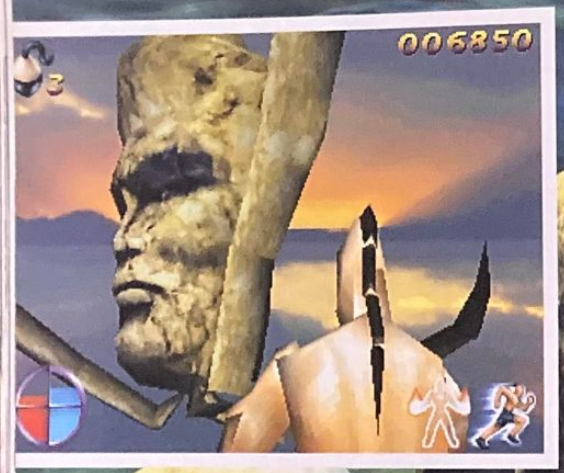
Consoles +

La gamme Platinum s'enrichit du jeu de courses le plus fun jamais réalisé...

Consacré <<Meilleur jeu multi-joueurs>> par PlayStation Magazine

Codemasters
www.codemasters.com

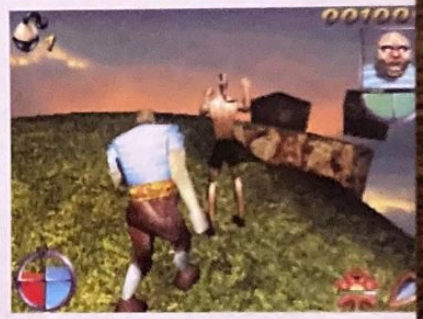
PlayStation™ PLATINUM



DREAMS

Cryo transformera-t-il enfin l'essai ?

Cryo, l'éditeur français qui a connu son heure de gloire il y a quelques années, rencontre quelques difficultés à imposer ses titres au public de la PlayStation. Néanmoins reconnus pour leurs qualités graphiques, les jeux Cryo ont cruellement manqué, jusqu'à présent, de... jouabilité justement. Dreams veut pourtant déroger à cette règle et propose son univers onirique en 3D temps réel sous le meilleur aspect. Pour cela, les développeurs ont réalisé la version PlayStation totalement à part de celle de sa sœur sur PC, l'axant sur l'action plate-forme et le gameplay. Graphiquement à la hauteur, il ne restera plus qu'à savoir s'il sera agréable ou non d'incarner Duncan et Leïa dans un monde plus qu'intéressant, mais encore inachevé...



DISPONIBLE EN JUIN 1998

Par Grégory Szriftgiser

Par Edouard Dechamps

En attendant le déjà cultissime Tekken 3, et pour ceux qui se sont lassés de Bloody Roar, voici Dead Or Alive et sa cargaison de maîtres en arts martiaux dont plusieurs top modèles qui valent le coup d'oeil.

Dead Or Alive

Editeur : Tecmo - Disponible en mai 98

Dans la veine intarissable de Tekken et de Bloody Roar, Dead Or Alive est un jeu de combat qui s'est taillé une solide réputation parmi les joueurs habitués à l'arcade. Jeu de combats rapide et technique, Dead Or Alive met en scène des personnages qui utilisent chacun un style de combat particulier comme le Kung-Fu, la Boxe, la Lutte ou encore le Taekwendo. Chaque style a été pensé selon les critères que les spécialistes des jeux de baston ont soumis aux programmeurs, afin de les rendre les plus charismatiques possible. On a donc donné aux combattants de ce jeu des poses et des attitudes facilement reconnaissables, ainsi qu'une multitude de costumes différents afin de pouvoir personnaliser le combattant.

De la jelly au dessert

Petit plus pour les hommes mais qui risque de beaucoup faire rire les femmes : la modélisation exagérée de la poitrine des combattantes, qui donnent l'impression d'avoir un T-Shirt et deux ronds de guimauve en-dessous. Un détail auquel les Japonais semblent étrangement attachés. Pour le reste, on ne peut que saluer le niveau technique de ce jeu qui propose des graphismes en haute résolution et une modélisation exemplaire de tous les détails des costumes des 11 combattants. Autre innovation de DOA : la parade est désormais inexistante, et vous ne pourrez que contre-attaquer avec un timing ultra-précis. Pour le reste, ce sera aux joueurs de trancher entre ce challenger et le très attendu Tekken 3. La lutte risque d'être rude...

Voilà l'exemple d'un contre réussi : saisie du poignet pour une contre-attaque qui va faire mal.

Le coup de genou fatal : à mort monsieur !

Rush

Des p'tits chiffres

Les chiffres des ventes nord-américaines du dernier quart 97 ont été communiqués par Sony. Soit 3,8 millions de consoles ; 18,4 millions de jeux et 8,4 millions de périphériques. Ce qui, ainsi, nous porte, depuis septembre 95, à 8,7 millions de machines, 47,3 millions de jeux et 19,8 millions de périphériques.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi : 10h-19h

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : 01 40 27 88 44
Lundi au Samedi : 10h-19h

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi : 10h-19h
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82
Mardi au Jeudi : 10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi : 9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi : 9h-19h
Samedi : 9h-18h30

Le spécialiste de la Playstation

ESPACE 3 games

Console Playstation

PLAYSTATION + 1 MANETTE 990 F
+ 100 Frs de bons d'achat*
* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

• SOURIS	169,00
• PRO ACTION REPLAY	349,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• MANETTE	99,00
• MANETTE ASCII	149,00
• MANETTE SONY	169,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	99,00
• MEMORY CARD SONY	129,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	199,00
• PRISE PERITEL RGB	149,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	269,00

Accessoires & Jeux Playstation

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	299,00
ACE COMBAT 2	349,00
ACTUA ICE HOCKEY	**369,00**
ACTUA SOCCER 2	349,00
ADDIDAS POWER SOCCER 2	299,00
AGENT AMSTRONG	299,00
AIR RACE	349,00
ALERTE ROUGE	349,00
ALLUNDRA	TEL
AYRTON SENNA KART 2	349,00
BATMAN ET ROBIN	349,00
BLACK DOWN	249,00
BLOODY ROAR	**349,00**
BRAMHA FORCE	**349,00**
BROKEN HELIX	349,00
BUSHIDO BLADE	**349,00**
BUST A MOVE 3	249,00
CAESAR PALACE	349,00
CASTLE VANIA	369,00
CHILL	**349,00**
CIRCUIT BREAKERS	369,00
CLOCK TOWER	349,00
COLONY WARS	369,00
COOL BOARDERS 2	349,00
COURIER CRISIS	299,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00
CROC	369,00
DEVIL DECEPTION	299,00
DIABLO	**399,00**
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	349,00
DISCWORLD 2	299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00
EXTREME SNOW BREAK	349,00
FELONY	349,00
DEATH TRAP DUNGEON	369,00
DUKE NUKEM 3D	349,00
DYNASTY WARRIORS	349,00
EXPLOSIVE RACING	349,00
FANTASTIC FOUR	299,00
FIFA 98	349,00
FIGHTING FORCE	369,00
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA KART	349,00
FORMULA ONE 97	369,00
G POLICE	369,00
GEX 3D	**369,00**
GTA	349,00
HERCULES	349,00
HERK'S ADVENTURE	369,00
INDY JOO	**349,00**
ISS PRO	369,00
J. MADDEN 98	369,00
JERSEY DEVIL	349,00
JET RIDER 2	**299,00**
JHONA LOMU RUGBY	369,00
K1 THE ARENA FIGHTERS	349,00
LAST DYNASTY	349,00
LAST REPORT	349,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	349,00
LITTLE BIG ADVENTURE	349,00
LUCKY LUCKE	**349,00**
MAGIC THE GATHERING	299,00
MARVEL SUPER HEROES	349,00
MATCH DAY 3	299,00
MDK	**249,00**
MEGAMAN 8	**349,00**
MEGAMAN BATTLE AND CHASE	349,00
M6 TURBO RACING	349,00
MIDNIGHT RUN	349,00
MONOPOLY	299,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	**269,00**
MOTO RACER	369,00
NBA PRO	369,00
NAGANO	369,00
NASCAR 98	369,00
NBA 98	369,00
NEED FOR SPEED 3	**369,00**
NHL 98	369,00
NHL BREACKAWAY 98	329,00
NIGHTMARE CREATURE	299,00
ODD WORLD + PAD	349,00
ONE	**369,00**
OVER BOARD	349,00
PANDEMONIUM 2	349,00
PANZER GENERAL II	369,00
PERFECT ASSASSIN	349,00
PGA TOUR 98	369,00
POWER BOAT RACING	349,00
POWER RANGER ZEO	299,00
PRO PINBALL TIME SHOCK	**299,00**
RAPID RACER	349,00
RASCAL	TEL
REBOOT	**349,00**
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT	299,00
RISK	299,00
RIVEN	**449,00**
ROCK N'ROLL RACING 2	299,00
SHADOW MASTER	349,00
SIM CITY 2000	349,00
SKULL MONKEY	369,00
SNOW RACERS 98	**369,00**
SPAWN	299,00
STAR WARS : MASTER OF TERAS KASI	**349,00**
STEEL REIGN	299,00
STREET FIGHTER COLLECTION	349,00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	**349,00**
SUPER PANG COLLECTION	**299,00**
SWAGMAN	249,00
TENNIS ARENA	349,00
TEST DRIVE 4	349,00
THEME HOSPITAL	**369,00**
TIME CRISIS + GUN	549,00
TOCA TOURING CAR	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	299,00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	**349,00**
TRANSPORT TYCOON	299,00
VANDAL HEART	249,00
VERSAILLES	349,00
V RALLY	349,00
WARHAMMER 2	**369,00**
X MEN	**329,00**
Z	299,00

PROMOS

ALIEN TRILOGY	149.00
BATMAN FOREVER	149.00
BATTLE SPORT	99.00
BLACK DOWN	149.00
BREAK POINT TENNIS	199.00
BURNING ROAD	169.00
BUST A MOVE 2	149.00
CASPER	199.00
COMMAND AND CONQUER	**169.00**
CRUSADER NO REMORSE	99.00
CRYPT KILLER	199.00
DESTRUCTION DERBY 2	**169.00**
DIE HARD TRILOGY	**169.00**
FADE TO BLACK	169.00
FIFA 97	199.00
GRID RUN	**149.00**
HEXEN	199.00
HI OCTANE	99.00
IRON AND BLOOD	99.00
IRON MAN	129.00
INTERNATIONAL SOCCER DX	199.00
JURASSIK PARK 2	**199.00**
KILLING ZONE	99.00
MAGIC CARPET	149.00
MICROMACHINE 3V	**169.00**
NBA IN THE ZONE	169.00
NBA IN THE ZONE 2	199.00
NBA JAM EXTREME	99.00
NBA LIVE 97	199.00
NEED FOR SPEED 2	**199.00**
NHL POWER PLAY	199.00
NUCLEAR STRIKE	**199.00**
OLYMPIC SOCCER	199.00
PERFECT WEAPON	149.00
PROJECT X2	149.00
RAVEN PROJECT	149.00
RAYMAN	169.00
RETURN FIRE	149.00
REVOLUTION X	129.00
RISE 2 RESURRECTION	99.00
ROAD RASH	**169.00**
SHOCKWAVE	99.00
SLAM AND JAM 96	99.00
SOVIET STRIKE	**169.00**
THUNDER HAWK 2	169.00
TOMB RAIDER	**169.00**
TOTAL NBA'96	149.00
TRACK'N FIELD	169.00
TUNEL B1	169.00
VIEW POINT	149.00
VIRTUA OPEN TENNIS	99.00
WARCRAFT 2	**199.00**
WIPE OUT 2097	**169.00**
WWF IN YOUR HOUSE	99.00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
N° client : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature
(signature des parents pour les mineurs)
Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ PLAYSTATION ❒ NINTENDO 64 ❒ MEGADRIVE ❒ SATURN

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3

Mode de paiement :
❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° ....
Date de validité : ..../.... Signature :
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.
Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

PLAYSTATION 04/98

PlayStation Nationale

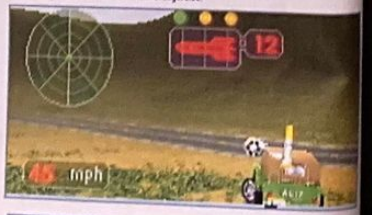
Vigilante 8, c'est une odeur de pneus brûlés, des balles qui fusent et la terre qui tremble sous le choc de multiples explosions. Ici, ça blaste ou ça casse. Une façon de voir les choses qui a au moins le mérite d'être simple...

Vigilante 8

Editeur : Activision - Disponible en juin 98

Petit passage en Floride au milieu des orangeraies.

La voiture en l'air, l'avion au sol... Mmmmh, tout est normal.



L'action se passe en 1975. Les vastes espaces américains sont le cadre d'une confrontation d'un nouveau genre, les véhicules sur 4 roues étant les principaux éléments d'une guerre des gangs. Les joyeusetés bellicistes du parfait "driver killer" sont ici au rendez-vous. Les endroits que vous fait découvrir Vigilante 8 sont assez variés et certains, comme la station de ski qui vous autorise à jouer les casse-cou sur les pistes (vous pouvez même prendre le téléphérique ! Je sais, en voiture, ce n'est pas très réaliste...), se révèlent franchement excellents. Le relief est géré et, pour peu que vous arriviez à grande vitesse sur une bosse, vous pourrez avoir pendant quelques secondes l'impression de jouer à un simulateur de vol. Sensations garanties !

Jouable, fun et bien bourrin

Vigilante 8 est un soft simple qui procure un plaisir de jeu quasi-immédiat. Sa prise en main rapide apporte des sensations au milieu de cet enfer de pneus qui crissent et d'explosions. Une douzaine d'engins sont à votre disposition (avec des caractéristiques et des allures très différentes), le jeu à deux est même prévu (avec split horizontal ou vertical, et mode versus ou coopération). Pratiquement chaque élément du décor est susceptible d'être détruit. L'architecture d'un bâtiment ne vous plaît pas ? Qu'à cela ne tienne ; deux missiles et vous pouvez rouler sur ses cendres fumantes... Vigilante 8 ne fait pas dans le raffiné mais c'est bien grâce à ça qu'il est fun. Un titre explosif dans la lignée des Twisted Metal et autre Destruction Derby...

Le rêve américain

Infogrames a annoncé officiellement l'installation du département américain, Infogrames Entertainment, à San Jose en Californie. C'est Yves Blehaut, ex-président d'Ocean, qui le dirigera. Rappelons qu' Infogrames (V-Rally), a acquis Ocean, Philips Interactive Multimedia en 2 ans et semble s'intéresser à Virgin Interactive.

UN HOMME, UNE SOLUTION, UN ETAT D'ESPRIT.

ONE

PlayStation ™

BMG INTERACTIVE

Co-Developed by VISUAL CONCEPTS ™

ASC GAMES ™

Infos au 08 36 68 90 89 ou http:/www.bmginteractive.com

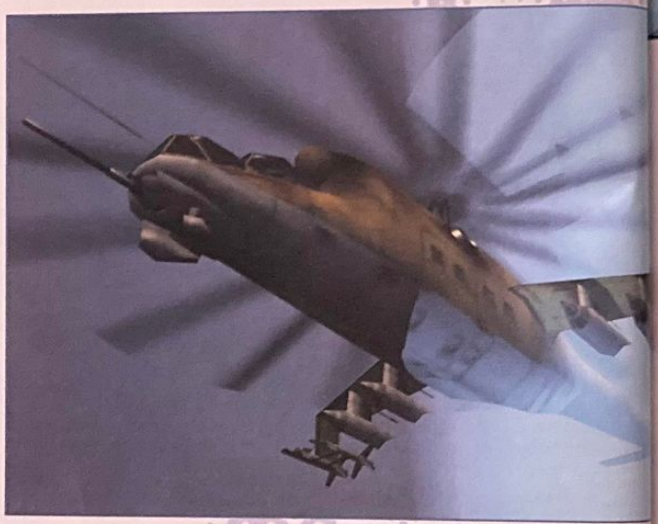
ONE ™ and ASC Games™ are trademarks of American Softworks Corporation. ONE™ is co-developed by Visual Concepts. ©1997 American Softworks Corporation.
©1995 PEG Limited Partnership. Playstation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.
All rights reserved.

par Jean-François Morisse

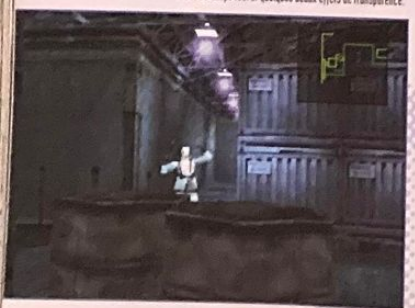
Metal Gear Solid Snake

Editeur : Konami - Disponibilité : Pas de date annoncée

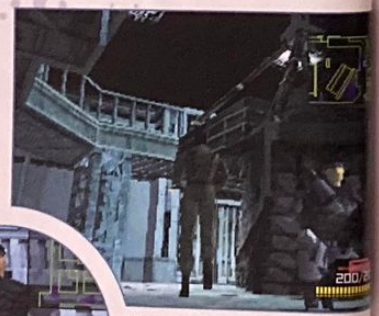
Alors que Resident Evil 2 arrive enfin, Metal Gear Solid Snake prend, quant à lui, du retard. Dans les laboratoires de Konami, on peaufine ce qui devrait être l'un des titres phares de la PlayStation.



De la 3D temps réel et quelques beaux effets de transparence.



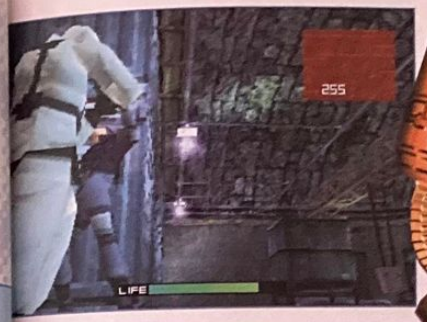
Voilà presque une année que le nom de Metal Gear Solid traîne sur toutes les bouches et sur presque toutes les pages des magazines s'intéressant à l'actualité. Attendu comme le grand rival de Resident Evil 2, le rejeton de Konami ne montrera pas de sitôt le bout de son nez. En effet, celui-ci ne devrait pas arriver avant la fin d'année... au Japon ! Autant dire que pour l'Europe, il faudra très probablement attendre 1999. Les sbires de Fox Hound ont encore tout le temps de vous voir venir. Pourtant, alors que Konami prend manifestement son temps pour réaliser le jeu, l'éditeur dévoile, petit à petit, le contenu de son produit. Autant d'extraits et d'aperçus qui nous permettent d'en savoir un peu plus.



En haut à gauche, le plan des lieux afin de préparer votre attaque.

Le choix des armes

Metal Gear, c'est un jeu d'action et de stratégie, une espèce de simulateur des Swat Team, les troupes d'intervention américaines. Konami a d'ailleurs fait appel à des experts du genre pour reproduire des situations réalistes, logiques et crédibles. Pas question ici d'introduire des fantaisies qui viendraient gâcher la grande cohérence du tout (bien que certaines technologies mises en scène, comme les techniques de camouflage, s'inspirent plus de Predator que de la réalité). En ce sens, Metal Gear est un jeu véritablement hors pair. Konami a cependant laissé la part belle à l'action ! Pour cela, votre arsenal se composera d'un Famas, d'un pistolet avec silencieux, de l'indispensable poignard ou encore d'un très efficace lance-roquettes 92A Stinger. Tout un programme. Mais plutôt que faire un carnage, Metal Gear vous invite à vous infiltrer dans la base des Fox Hound, là où sont dissimulées, en deux parties distinctes, des armes nucléaires. Pour voir correctement ce qui se passe, pour ne rien manquer de l'action et des superbes décors (le tout en 3D temps réel), le jeu proposera quatre angles de vue différents dont une vue subjective (comme Doom, par exemple) qui vous permettra ainsi d'inspecter en détails une zone donnée. La 3D temps réel offre ainsi le moyen de voir l'action sous tous les angles possibles.



Le principe même du jeu : se tenir caché dans l'ombre.

Le jeu ne devrait pas arriver en Europe avant 1999

Arme au poing dans le camion qu'il faudra inspecter de fond en comble

Sous les projecteurs, attention danger !

L'intelligence artificielle

Et les détails constituent indéniablement, et peut-être paradoxalement, ce qui différencie un bon jeu d'un titre exceptionnel. Sans doute est-ce pour cette raison que Konami met un point d'honneur à plancher sur l'intelligence artificielle de vos adversaires. Toujours le même souci de crédibilité. Ainsi, en fonction de vos actions, vos ennemis auront des comportements différents. Que vous soyez discret ou agressif, le jeu n'aura pas le même visage. Faufilez-vous, surprenez votre adversaire et profitez des quelques secondes de confusion pour prendre l'ascendant. Ou bien, arrosez tout au Famas et affrontez dans la foulée une cohorte d'hommes armés qui en finiront rapidement avec vous. Tout semble possible et l'on comprend pourquoi le jeu aura pris autant de retard. Présenté pour la première fois en mai 1998 à Atlanta, lors du plus grand salon professionnel du monde consacré aux jeux vidéo, Metal Gear Solid saura se faire attendre. Konami entend bien faire sensation et s'en donne les moyens. Il y a fort à parier que l'arrivée du Profiler ou Program Analyzer, nouvel instrument pour les développements de jeux PlayStation (utilisé sur Gran Turismo par exemple) soit aussi responsable de ce retard. Un autre argument pour nous convaincre de l'excellence de ce titre que les plus impatients auront bien du mal à attendre.

4 nouveaux Micromania !

Exceptionnel

AUBAGNE
ÉCULLY
NANTES
ORLÉANS

LA PLAYSTATION
+2 manettes
+1 carte mémoire
1090 F

LA PLAYSTATION
+1 manette
990 F

Découvrez le Catalogue Officiel PlayStation GRATUIT dans tous les Micromania !!

NEW

DEATHTRAP Dungeon

Ian Livingstone, le plus célèbre créateur de livre d'aventure sort son grand jeu. Plongez dans l'**univers sombre et gothique** infesté de créatures malfaisantes. La **magie** sera au rendez-vous tout au long des **dizaines de niveaux : 50 ennemis** à **broyer, étriper ou pourfendre**, de nombreux **pièges** à détourner !

NEW

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

EA reprend l'esprit des carrosseries de rêve avec **8 circuits bolides**, une animation et une maniabilité améliorées. Sur **10 circuits** vous piloterez Ferrari, Corvette... **de jour et de nuit**, en tenant compte des limitations de vitesse, sinon **gare à la police !!**

NEW

Kart Duel

Voici la suite d'une simulation de Kart sympathique ! Avec son nouveau **moteur 3D**, bien fusant, **Ayrton Senna Kart Duel 2** comporte 10 courses, un mode Vs Battle, setting et mémorial movie.

Jet Rider 2, la suite de la célèbre course du même nom, est le **challenge** que vous attendiez. Grâce à des graphismes d'un **réalisme époustouflant**, vous avez grand intérêt à vous tenir prêts : vous allez vivre des **sensations extrêmes** et redécouvrir la **magie de ce jeu devenu une anthologie sur PlayStation.**

NEW

DIABLO

Plongez dans un monde **médiéval fantastique**. Incarnez un **valeureux guerrier**, une **archère** ou un **mystérieux magicien**. Découvrez des **armes, des armures, des trésors magiques** et développez les compétences et les talents de votre personnage et lui permettre ainsi de progresser.

NEW

Bugs Bunny

L'homme qui tire plus vite que son ombre arrive en 3D sur la PlayStation ! Fidèle à la célèbre BD de Morris, ce jeu vous fait participer à **14 épreuves d'une grande variété** (combats, courses de wagonnets...) dans des décors de Far-West délirants. **Fous rires garantis !!**

NEW

ROAD RASH

Après le succès de Road Rash, la **version 3D** promet de cartonner sur PlayStation. Près de **15 motos différentes** pour avaler les km; la poignée en coin, pas moins de **6 armes** pour blaster vos adversaires au passage. **Une réalisation graphique éblouissante et une animation décoiffante !**

NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64

* Voir conditions à la caisse

Découvrez les meilleurs jeux PLAYSTATION chez MICROMANIA !

NEW

Chronon le démon a volé la machine à remonter le temps du professeur **Clockwise**. Aidez **Rascal** à la retrouver en parcourant des **niveaux en 3D** d'une grande qualité : **graphisme splendide, 50 images/seconde et vues à 360°** font de ce jeu un incontournable de la plate-forme.

NEW

SNOW RACER 98

Mettez-vous en condition pour ce **superbe jeu de glisse** qui vous permettra de pratiquer le **ski et le snowboard** sur **18 parcours** : slaloms et parcours libres avec la possibilité de **choisir ses skis ou sa planche. Le plus beau jeu de sports d'hiver.**

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles . Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

3615 MICROMANIA Tout le catalogue des jeux (1,29 F. la minute)

NEW

ONE

Entrez dans la peau de **John Cain**, mi-homme, mi-machine dans ce jeu de **pure action** ! Servez-vous de votre **bras bionique** pour éradiquer les hordes d'ennemis en détruisant au passage les décors composant les **6 niveaux** du jeu : **interaction totale** avec l'environnement, **graphismes top niveau** et mouvements de caméra d'enfer !

LES MICROMANIA

MICROMANIA AUBAGNE NEW
Centre Commercial Auchan Barneoud 13400 Aubagne

MICROMANIA NANTES NEW
Centre Commercial Beaulieu 44000 Nantes

MICROMANIA ÉCULLY NEW
Centre Cial Carrefour Grand-Ouest 69130 Ecully

MICROMANIA ORLÉANS NEW
Centre Commercial Place d'Arc 45000 Orléans

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Étoile Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Pass. des Princes - 5, bvd des Italiens 75002 Paris - Mo Richelieu Drouot et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris Métro Montparnasse ou Saint-Placide Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2 Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut 75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2 A côté de Grand Optical - 75013 Paris Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines Niveau Bas - Face Go Sport 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq 59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles Niveau Haut (Face entrée BHV) 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps Niveau 1 - Rotonde des Miroirs Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190 Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Centre Ccial Belle-Épine - Niveau Bas 94561 Thiais - Métro Villejuif Terminus Bus 185/285 RER C Choisy Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Par Edouard Sinchoupé

Klonoa

Editeur : Namco - Disponible en mai 98

Un petit chien à casquette qui aurait pu être le cousin de Parappa nous arrive dans un univers coloré et merveilleux qui promet de longues heures de jeu.

Pour vous remercier de l'avoir sauvé, Karal le poisson vous emmène sur son dos.

Les décors du jeu sont très profonds

Depuis Pandemonium 2, peu de jeux de ce style si particulier qu'est l'action plate-forme en 3D nous était proposé sur nos chères PlayStation. Heureusement, Klonoa le petit chien et son pote l'anneau magique sont là pour réveiller les joueurs qui se seraient endormis sur leur manette. Possédant un anneau mystérieux qu'il a un jour trouvé dans une forêt et qui renferme un esprit sympathique, Klonoa, le petit chien, part à l'aventure afin de sauver son village appelé le Village du Vent. Pour se défendre, il dispose de son petit anneau magique qui permet de faire gonfler et de paralyser les ennemis qu'il peut ensuite lancer pour détruire des caisses, ou utiliser comme tremplin pour s'élever dans les airs. Dans un univers en 3D très complexe et détaillé, le petit chien devra souvent revenir sur ses pas afin de mettre la main sur tous les bonus et libérer tous les petits personnages prisonniers qui apporteront de substantiels bonus une fois rendus à la liberté. Certains passages vous sembleront infranchissables, ils devront, en fait, être traversés avec l'aide bien involontaire d'un adversaire, indispensable pour amplifier la hauteur de vos sauts, que vous ne trouverez pas, bien évidemment, forcément à portée de main. Certains niveaux nécessitent des clés pour être parcourus. Enfin, ajoutez à cela des musiques enjôleuses, des graphismes très mignons et des boss dont il faudra découvrir les points faibles, et vous obtenez un jeu qui se fait déjà attendre chez nous mais qui devrait surtout intéresser les joueurs débutants.

De la plate-forme 3D spectaculaire

Rush

Futur variable

Electronic Arts change d'avis : Future Strike s'appellera finalement Mech-X et sera tellement différent de la série des "Strike" qu'il s'approchera finalement plus du shoot' em up. Selon EA, ceux qui aiment les jeux de Mech y trouveront leur bonheur à coup sûr...

Luc Besson Présente

TAXi®

Un film de Gérard Pirès

1ère B.O.F. composée par IAM

13 inédits avec la participation de

IAM
AKHENATON
3ème ŒIL
FONKY FAMILY
DENI HINES
MAFIA UNDERGROUND
DEF BOND & K-REEN
FREEMAN & K-RHYME LE ROI...

SORTIE LE 7 AVRIL 1998

www.fnac.fr

Cardinal Syn

Par Grégory Szriftgiser

Editeur : Sony CE - Disponibilité : mai 1998

Sony prépare son propre Soul Blade. Cardinal Syn impressionne techniquement, et se compose de bonnes idées, mais s'en tirera-t-il face à un Tekken 3 ?

Dans un univers médiéval fantastique bien violent, où se côtoient morts vivants, princesses, guerriers et magiciens surpuissants, un tournoi s'organise. Bla bla bla bla, glissons sur le scénario, car ce qui semble importer ici, c'est la réalisation made in Sony. Plein de scènes cinématiques, Cardinal Syn se démarque un peu de la jungle des softs de bastons, grâce à quelques originalités.

Tranche et Eventre sont sur un bateau

Particulièrement gore, Cardinal Syn ne fait pas dans la dentelle. Le sang gicle, tâche le sol y reste. La 3D est fluide et les routines sont de bonne facture, mais on le sait, il n'y a pas que ça pour faire un bon jeu. Niveau gameplay, Cardinal est en vraie 3D, c'est-à-dire qu'on peut se déplacer librement dans les décors. A base d'enchaînements, les techniques de combats font appel à trois niveaux de coups, et on retrouve la possibilité de contrer, sauter, etc. L'interaction avec les décors a été travaillée, et on peut y ramasser des bonus ou se faire piéger par certains éléments, comme des pointes ou un ruisseau empoisonné. Les personnages sont malheureusement peu charismatiques et les coups ne semblent pas encore très variés... Mais qui vivra verra, même s'il ne semble pas qu'avec tout son potentiel, Cardinal Syn marque le genre d'une pierre blanche.

Frenzy

Par Grégory Szriftgiser

Editeur : SCI
Disponibilité : mai 1998

Editeur anglais encore débutant sur PlayStation, SCI s'apprête à nous livrer Frenzy, un shoot à l'humour typiquement british. Sera-t-il aussi fun pour nous ?

Frenzy vous place aux commandes d'un modeste biplan aux couleurs vives, dans un univers loufoque. Ce shoot en 3D temps réel mise, avant tout, sur son humour décalé et typiquement anglais, en vous opposant par exemple à des boss absurdes comme un frigo, un château vous attaquant avec ses tours, ou encore en mettant à votre disposition des armes débiles comme des goélands à tête chercheuse.

Quoi de neuf ?

Frenzy se veut rapide et intense, et chacun des 10 niveaux du jeu ont été bourrés d'ennemis variés. Chaque environnement est différent, et pour couvrir le faible nombre de stages, ceux-ci sont longs et pleins de bifurcations. Techniquement assez réussi avec sa mid-résolution et un scrolling fluide, ses graphismes très colorés et variés auront cependant du mal à faire passer l'impression de répétition sans fin qui nous a frappé lorsque nous avons testé la première version. Elle était encore incomplète, fort heureusement, et nous espérons que les développeurs trouveront quelques idées pour rendre le jeu plus intéressant, son humour ne faisant certainement pas l'unanimité de part chez nous...

STAR WARS™ MASTERS OF TERÄS KÄSI™

Si la force est avec toi, mesure la sur PlayStation.

Luke Skywalker, Boba Fett, Han Solo, Harden Lyn, Princesse Leia, Chewbacca, Thok...

PlayStation

© 1998 LucasFilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorisation.
PlayStation and the Playstation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Par Benjamin Jansens

Batman & Robin

Editeur : Acclaim/Probe - Disponibilité : mai 1998

Découvrir Batman dans un film, c'est l'imaginer plus tard héros d'un jeu vidéo. L'axiome se vérifie une nouvelle fois et c'est sans surprise que l'homme en noir vient squatter de nouveau votre PlayStation.

Les persos sont réalisés en fausse 3D. La preuve ici avec Batgirl qui en voit de cette alors qu'elle assène un coup tournoyant.

Découvrir un nouveau Batman, c'est toujours un grand moment. Il faut en effet bien avouer que la plupart des adaptations auxquelles nous avons eu droit ont rarement confinées au génie. Cette nouvelle mouture semble tanguer entre le bon et le (trop) récurrent médiocre. La première qualité de cette adaptation est sa fidélité au film. Vous replongerez ainsi au coeur des principales scènes choc et retrouverez, modélisés rien que pour votre plaisir, le bon père Arnold (Mr Freeze), George (Batman !), la jolie Alicia (Batgirl) ou encore Uma (Poison Ivy).

Course contre la montre

Batman & Robin vous invite en fait à déjouer les malversations auxquelles s'adonnent les vilains de la ville. Vous récupérez des indices, vous vous dirigez vers un endroit et il n'y a plus qu'à espérer que vous arriviez à temps pour stopper net le méfait qui s'y trame. Les scènes en ville sont assez bien rendues. Au volant de votre Batmobile ou bien monté sur une moto, vous croisez de simples passants (parfois en difficulté face à une ou deux brutes, à vous de décider d'aller ou non les aider), bousculez des véhicules ennemis... Tout est bon pour vous faire perdre du temps.

Le dernier épisode des aventures de Batman disponible en mars

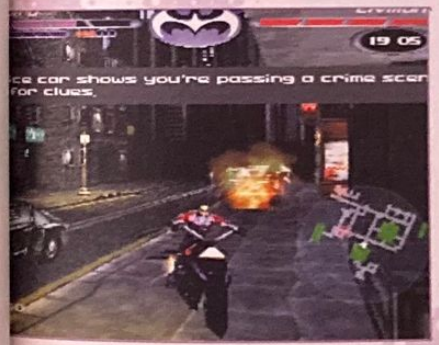
Rush

Les rats quittent le navire

Des développeurs, se réservant jusqu'ici pour la Saturn de Sega, décident de développer sur PlayStation. C'est le cas d'une partie du groupe de développeurs ESP/GD-Net, groupe extrêmement reconnu au Japon. GameArts, pour ne citer que les plus connus d'entre eux, semble s'intéresser à une version PlayStation de Grandia, RPG que d'aucun considèrent comme le FFVII Saturn, alors que leur série Lunar est déjà en cours de conversion.

Les scènes de combats, où vous vous baladez à pieds et faites jouer vos poings, se révèlent elles bien moins réjouissantes, ridicules étant sans doute l'adjectif qui les qualifierait le mieux. On espère donc que certaines améliorations seront apportées à ce titre car, dans l'état actuel des choses, ce Batman & Robin s'avère assez moyen. PlayStation Mag veille donc sur Gotham.

Arnold "Freeze" Schwarzenegger ne paraît plus si bien bâti de près...



Si Batman a la voiture, Robin, lui, se déplace en moto.

Entre deux missions, Batman sait se donner du bon temps...

Rush

Cachotteries

Psygnosis prépare un titre qui, si l'on en croit le peu d'informations qui s'en dégage, doit être jalousement protégé. Global Domination est un soft de conquête mondiale en temps réel, probablement à mi-chemin entre un Populous et un Alerte Rouge, et qui pourrait bien créer la surprise.

La nouvelle console Sony

Sony vient d'annoncer la sortie d'un nouvel appareil, connu pour le moment sous le nom de PDA (Personal Digital Assistant). Minuscule et en noir et blanc, l'engin fait tout d'abord penser à une Game Boy, mais il n'a en fait pas grand-chose à voir avec l'indétrônable petite portable de chez Nintendo.

Par Jean Mattioli

Un accessoire curieux et vraiment original qui sera très proche de la Memory Card.

Disposant d'un écran monochrome de 32x32 pixels (le minimum vital pour y voir quelque chose) et portant en son coeur un processeur RISC 32 bits, le PDA se présente en fait comme une grosse memory card. On peut l'ouvrir et le placer dans un port mémoire de la PlayStation. Les explications concernant l'utilisation de cette nouveauté sont pour le moment imprécises, mais on peut subodorer - remarquez la prudence de cette phrase - que cela pourrait servir à télécharger certaines données, histoire que vous puissiez continuer à gérer certains aspects de votre RPG dans le bus ou bien, en fourbe, au bureau. On peut également imaginer la possibilité d'entraîner un personnage de jeu de combats afin de l'amener ensuite chez un pote. Alors, simple gadget ou véritable petite révolution ? Il faudra voir en quoi les premiers jeux qui utilisent cette extension innovent pour nous prononcer. En attendant, le souci d'invention est là, et c'est tant mieux. L'accessoire devrait arriver en Europe pour la fin d'année et prouver ainsi que Noël nous apporte à chaque fois son lot de surprises.

Rush

Paramount Pictures a annoncé officiellement l'acquisition des droits cinématographiques de Tomb Raider. On ne sait toujours pas avec certitude qui sera l'actrice campant le rôle de Lara, mais des rumeurs vont bon train, désignant Liz Hurley comme étant en bonne place.

Aujourd'hui chez Carrefour.

JEU PLAYSTATION ET PISTOLET
349F

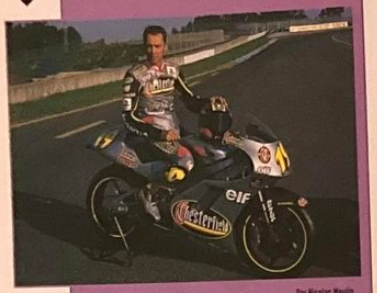
• Puissance de feu et nerfs d'acier conseillés

Plans d'accès et services des magasins : 3615 CARREFOUR (1,29 F/min)

Avec Carrefour je positive!

Du 2 au 30 avril 1998.
Réf. Maximum Force et Predator Gun.

SAUF : 69 VILLEURBANNE - 71 CHALON SUR SAONE NORD - 77 CHAMPS SUR MARNE



Par Nicolas Mouilin

La PlayStation sur deux roues avec Olivier Jacque

Arrivé quatrième au dernier championnat du monde moto en 250 cm³, Olivier Jacque est, cette année, décidé à terminer la saison sur la plus haute marche du podium. Ce n'est pas pour rien que la PlayStation fait désormais partie des ces supporters/sponsors ! Nous sommes donc allés le trouver sur le circuit de Jerez, au Sud de l'Espagne, afin qu'il nous livre ses pensées de champion et de joueur.

Photos Nicolas Mouilin

PlayStation Magazine : Olivier, comment en arrive-t-on à un tel niveau de compétition à seulement vingt-quatre ans ?

Olivier Jacque : Et bien, j'ai commencé à faire de la compétition sur des parkings de supermarché, en Lorraine, avec des mobs. Cela m'a permis de me faire les dents. Puis, on m'a conseillé de passer en 125 cm³ et de participer au championnat de France. Ensuite, j'ai été sélectionné dans l'équipe de France. Deux ans après, j'ai terminé deuxième du championnat d'Europe. Enfin, j'ai intégré l'écurie Tech 3 pour laquelle je pilote maintenant depuis trois ans.

Et comment as-tu découvert les jeux vidéo ?

En fait, c'est un pote qui m'a fait découvrir ça, il y a trois ans. On avait joué à Formula One sur PlayStation et ça m'avait complètement bluffé. En plus, il avait une grande télé et le son en Dolby Surround. C'était incroyable ! En rentrant chez moi, je me suis tout de suite acheté une PlayStation avec des jeux. Le dolby est venu un peu plus tard. En plus, c'était en hiver et j'avais pas mal de temps libre. Comme la compétition me manquait un peu, j'allumais la console et retrouvais la hargne de gagner, sans la pression et le stress !

A part Formula One, as-tu le temps de jouer à d'autres jeux ?

Celui que je préfère et avec lequel j'ai passé le plus de temps, c'est V-Rally. Je pense que c'est ce qu'il y a de plus réaliste car tu as la possibilité de faire des appels et contre-appels (NDLR : technique de pilotage pour prendre des virages en dérapage). C'est sûr que tu perds du temps, mais dans les virages et les petites épingles, c'est génial. Je trouve les décors indonésiens superbes et j'adore le bruit de la Subaru. Ah, il y a aussi les réglages qui permettent de vraiment améliorer mes temps. D'ailleurs, je joue à distance avec un pote, Thomas. On se téléphone pour donner nos temps respectifs.

Question incontournable : que penses-tu de Moto Racer ?

Et bien, je le trouve un peu décevant. Il y a un truc qui est bien retransmis, c'est le moto cross. Mais la vitesse, c'est pas du tout ça. En plus, les circuits ne sont pas très intéressants. D'ailleurs, je n'y ai joué qu'une seule fois, à peine une heure et principalement au cross. Pour la vitesse, il faudrait de beaux circuits comme ceux qu'on a en grand prix et, surtout, un meilleur comportement de la moto.

Justement, accepterais-tu de participer à la création d'un jeu vidéo ? Et si oui, sur quel point serais-tu le plus exigeant ?

Oui, je pense que j'accepterais. En fait, tout dépendrait de mon emploi du temps, parce que je pense que réaliser un jeu doit être assez prenant. Pour ce qui est de donner des conseils, ce serait surtout sur le comportement de la moto. Je ne pense pas que le graphisme ou la technique soient le plus difficile à obtenir. Par contre, ce qui ne va pas avec les jeux de moto actuels est le fait que la machine est beaucoup trop vive et qu'on n'arrive pas à prendre de bonnes trajectoires. Le bruit des moteurs... L'accélération... Vraiment, il y a plein de choses qu'il faudrait faire évoluer ! Il faudrait aussi travailler sur une manette adaptée, comme un petit guidon. Je me souviens pour un jeu vidéo de moto avoir utilisé un volant, c'était idéal. Je gagnais tout !

Tu viens de jouer une petite demi-heure à Gran Turismo. Quelles sont tes impressions, à chaud ?

Décevant !

Vraiment !

Non, je rigole ! (rires). C'est difficile de le juger. Je n'ai fait que quelques tours en mode championnat. Tant que tu ne maîtrises pas la voiture, tu as du mal à te faire plaisir, comme la première fois que j'ai joué à V-Rally. Mais, je pense que lorsque tu commences à maîtriser la voiture, les glissades, les accélérations et les réglages, là, ça commence à être intéressant. Je trouve d'ailleurs les jeux de plus en plus compliqués. Tu passes plus de temps à régler ta voiture qu'à jouer. Si tu as du temps devant toi, c'est hyper intéressant de faire progresser ta voiture. Dans le cas contraire, c'est plus contraignant.

Cette année, tu débutes la saison avec la volonté de décrocher le titre mondial en 250 cm³. Si c'est le cas, passeras-tu à la catégorie des 500 cm³ ou resteras-tu en 250 cm³ encore quelques temps ?

C'est difficile de le dire maintenant. Tout dépendra de la politique Honda, des désirs des sponsors et, bien entendu, de mes ambitions personnelles. Mais, il est clair que j'ai envie d'y monter un jour, oui.

As-tu un souvenir sportif qui t'ait particulièrement marqué, dans le bon ou le mauvais sens ?

Oui, ma première victoire en grand prix en 250 cm³. Ça a été la consécration car c'est le rêve de tout pilote de gagner un grand prix, surtout aussi rapidement. Auparavant, je regardais les pilotes dans les magazines, ça me faisait rêver. Et, là, c'était mon rêve qui se réalisait !

Si tu étais un motard ordinaire et que tu roulais tous les jours sur les routes (ce que tu ne fais pas), quel type de moto utiliserais-tu ?

J'aime bien les bicylindres quatre temps. J'ai essayé une Honda VTR récemment, c'est sympa. La Honda 900 CBR, c'est pas trop mon style. Mais c'est sans doute parce que je roule justement tous les jours sur circuit et qu'il y a une telle différence entre les deux machines, que je n'y trouve pas grand intérêt. Dans tous les cas, ce serait une sportive.

"Moto Racer ? je le trouve décevant."

Et tu as une idée de ce que tu feras après ta carrière de pilote ?

Développer des jeux vidéo, mais des vrais ! (rires)

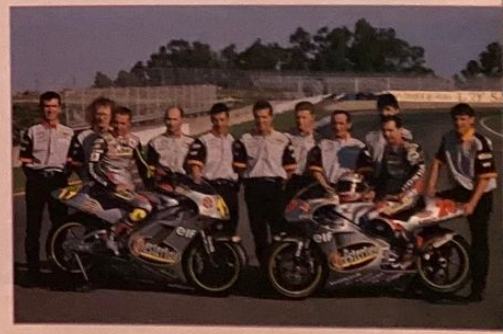
Que penses-tu de la polémique qui entoure le problème de la violence dans les jeux vidéos ?

Je pense effectivement qu'il y a trop de violence dans les jeux. Il y en a assez comme ça dans la vie pour qu'on n'en rajoute pas. Je pense que cela peut se répercuter dans la vie du jeune joueur qui aura tendance à imiter ce qu'il voit à l'écran.

Mais c'est la même chose avec les films, non ?

Oui, mais ces films sont interdits aux moins de douze ou seize ans et, généralement, ils passent tard le soir !

L'heure du repas étant arrivée, nous avons alors laissé Olivier se restaurer tandis que nous avons rejoint les autres journalistes présents à l'occasion de ces essais privés. Vingt-cinq degrés à l'ombre, palmiers, ciel bleu, jambon de pays et boissons locales à volonté... Il nous restait à méditer, entre confrères, sur les dures conditions de ce métier.



"J'aimerai développer des jeux, des vrais !"

Buggy

Par Cécile Dassa

Editeur : Psygnosis Interactive
Disponibilité : avril 1998

En jeu de courses, on nous a tout fait, même les courses de chevaux pour les Japonais. Alors, quand on m'a dit que les Buggy débarquaient, j'ai joué la blasée. Pourtant voici un jeu qui ne manque pas de fantaisie.

C'est tout fou, ça pétarade comme un moteur de mobylette dans ses meilleurs jours (style tronçonneuse emballée) et ça illumine comme un feu d'artifice. Pourtant Buggy n'est qu'un jeu de courses d'arcade entre voitures télécommandées. Le principe est extrêmement simple : plusieurs voitures au départ pour des courses entièrement dans des décors 3D. Des portiques de différentes couleurs vous offrent, suivant les combinaisons que vous effectuez, de super pouvoirs. Pour l'instant le jeu semble touffu et labyrinthique.

Des tronçonneuses sur roulettes

Les voitures s'échappent de tout côté et certaines vont même jusqu'à se croiser. Trouver la sortie paraît le seul mot d'ordre de cette cavalcade effrénée. Le peu de différence entre le graphisme du circuit et celui des décors ne permettant pas de faire la différence entre l'un et l'autre, on nous a certifié qu'on allait remédier à la chose en fléchant le chemin. En tout cas, les graphismes semblent de bonne facture et si les circuits restent aussi marrant que ce qu'on a pu voir, le jeu assurera de belles parties de rigolade.

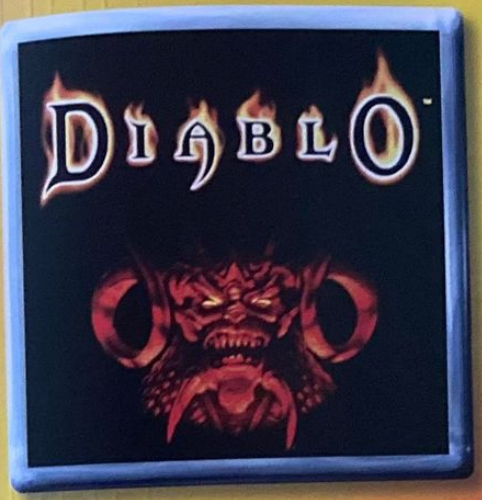
Gran Turismo a du souci à se faire. Poisson d'avril !

Des effets de lumière étonnants pour un jeu de course tout aussi surprenant.

Rush

Psygnosis se lance

La firme anglaise à annoncé son 1er titre sur DVD, Lander. Ce jeu est une remise à jour d'un titre Commodore 64 : Thrust (ça remonte à très loin dans les méandres du passé). Le jeu sera en 3D, avec plusieurs vues de caméra, des FMV Mpeg 2 et un son Dolby 5.1 ! Une version PlayStation est également prévue.



-35F
DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU
DIABLO OU NEED FOR SPEED III
SUR PLAYSTATION
VALABLE JUSQU'AU 31/04/98
SCORE GAMES

SCORE GAMES MULTIMEDIA VOUS OFFRE
UN BON D'ACHAT DE 35F
VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES OU PAR VPC
POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX !

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6, RUE D'AMSTERDAM
75009 PARIS
(BON DE COMMANDE SUR NOTRE PAGE DE PUBLICITE)

SCORE-GAMES C'EST 28 MAGASINS

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.ciel Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.ciel Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.ciel VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. ciel Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
Nat. 10
92100 BOULOGNE - M°
Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.ciel Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.ciel St Denis Basilique
6 pas. des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICÊTRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.ciel Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.ciel PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.ciel Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

Par Grégory Szriftgiser

Forsaken

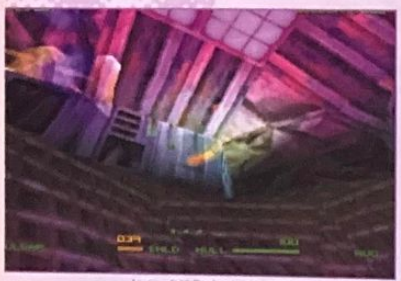
Editeur : Acclaim - Disponibilité : Mai 1998

Pour Fergus McGovern, PDG de Probe Entertainment, Forsaken sera leur jeu de l'année. Ce studio auquel on doit notamment Die Hard Trilogy présente en effet un titre techniquement très impressionnant. Le reste suivra-t-il ?

Dans un monde futuriste et décalé, il subsiste une poignée de solitaires qui a survécu à l'inévitable holocauste atomique. Endurcis et sans scrupules, ils reviennent sur Terre piller tout ce qu'ils peuvent trouver après les années d'exode. Opposés les uns aux autres dans ce conflit pour la richesse, ils montent des jet-bikes dans les sombres dédales en 3 dimensions, ne se faisant pas de cadeau.

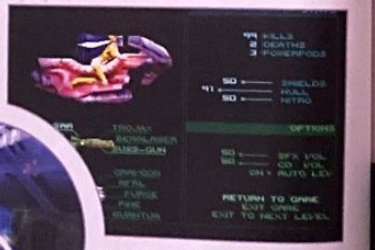
Faut que ça arrache !

"Il faut de l'action !" Voilà ce que se sont dit les programmeurs de Probe, développant un moteur en 3D temps réel d'une fluidité et d'une qualité renversante, d'autant que Forsaken, shoot en vue subjective, se joue à la Descent dans tous les sens. Difficile pour certains de s'y retrouver, ou même de ne pas vomir après quelques minutes de jeu. Ceux qui le supporteront, découvriront, sans aucun doute, un jeu d'une beauté effarante, aux textures fines et aux effets de lumière éblouissants. Pour arracher, ça arrache. De plus, la variété semble être au rendez-vous, non seulement au niveau des décors mais aussi du jeu en lui-même : une quinzaine de bikes vous seront proposés, et le choix des armes, réparties entre missiles et tirs, est étonnamment varié. Certains lasers ricochent, lâchant en même temps une onde violacée éclairant en temps réel les couloirs... Il sera en outre possible de jouer à deux en écran splitté. Bref, de gros atouts déjà pour Forsaken, mais cette révolution du Doom-like, telle que la propose Probe, tiendra-t-elle toutes ses promesses ? Les ennemis, s'ils sont intelligents, ne semblent pas très impressionnants, et si la maniabilité semble bien réglée pour le moment, il peut être dur de s'y retrouver dans ces labyrinthes en 3 dimensions. Des preuves à toutes ces incertitudes d'ici peu de temps, dans le travelling !



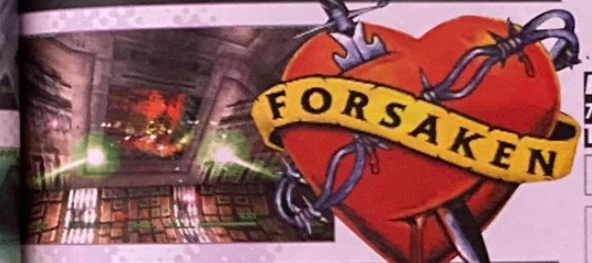
Les ennemis intelligents pourront se cacher, battre en retraite ou même se rendre semi-invisibles !

Les effets graphiques sont éblouissants, avec reflets et transparences partout.



L'ensemble du jeu est en 3D, y compris les nombreux bonus que vous pourrez collecter.

Un doom-like dans l'espace pour des sensations nouvelles



S'ils sont dangereux, les opposants de Forsaken ne sont néanmoins pas très impressionnants.

Consol Plus
Nice & Cagnes-sur-Mer
GAMES
La tribu d'irréductibles de la PSX.
Gavés de potion magique pour mieux vous servir
On rachète CASH CONSOLES & JEUX Paiement en 48 H*
* à compter dela date de réception du colis
LES MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
7 Bd Kennedy - 06800 Cagnes-sur-mer et 9 rue Lepante - 06000 Nice
Tél. 04 92 02 06 04 - Fax 04 93 20 97 03
JEUX PLAYSTATION
NEWS

ONE	329 F	DEATH TRAP DUNGEON	339 F
AYRTON SENNA 2	329 F	TEKKEN 3 (JAP)	349 F
NEWMAN HAAS	349 F	TEKKEN 3 (JAP + PAD VIBRANT)	779 F
DIABLO	349 F		
SNOW RACER 98	349 F	SERIE PLATINIUM 149 FRS	
GEX 3D	349 F		
PITFALL 3D	349 F	TEKKEN 2	

JEUX D'OCCASION PSX

99 FRANCS
DESTRUCTION DERBY 1 platinium
DESTRUCTION DERBY 2 platinium
DIE HARD TRILOGY platinium
FADE TO BLACK platinium
NEED FOR SPEED
RIDGE RACER platinium
SOVIET STRIKE
TEKKEN
TRUE PINBALL
WIPE OUT platinium

149 FRANCS
CHRONICLE OF THE SWORD
DISRUPTOR
DOOM
FIFA 97
LEGACY OF KAIN
LOST WORLD
NBA LIVE 97
STREET RACER
STRIKE POINT
TOMB RAIDER
WORMS

199 FRANCS
ACTUA SOCCER 2
COOL BOARDERS
LITTLE BIG ADVENTURE
PANDEMONIUM
RAGE RACER
RESIDENT EVIL
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
TEKKEN 2
TOSHINDEN 3
WARCRAFT II

249 FRANCS
BOUCLIERS DE QUETZALCOATL
CASTLEVANIA
DUKE NUKEM 3D
MARVEL SUPER HEROES
RAPID RACER
TENNIS ARENA
CRASH BANDICOOT 2
FIGHTING FORCE
FINAL FANTASY 7
FORMULA KART
MOTORACER
ODDWORLD
TOCA TOURING CAR
TOMB RAIDER 2
V RALLY
CECI N'EST QU'UN EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE ...
Dernière CHUTE de PRIX
Sans se déplacer, tous les jeux en magasin sur le
3615 CONSOLPLUS
EXPEDITION DANS TOUTE LA FRANCE
Frais de port : 0 Francs*
Conformément à la loi "Informatique et Libertés" N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès

Par Dave Hoffman

Tombi

Editeur : Sony C.E. - Disponible en mai 98

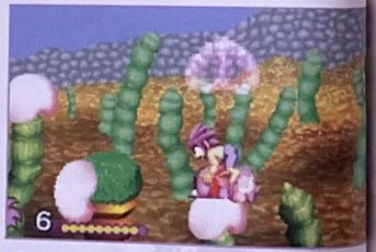
Jeu de plate-forme délirant et atypique, Tombi ne fait pas vraiment dans la finesse, se dit-on à première vue. Et puis les parties s'enchaînent, et sous le vernis de l'apparente débilité, on se rend compte que Tombi ne manque pas d'intérêt.

Ce vieux sage est prodigue de bons conseils. Ecoutez-le.

Il faut sauter sur les cochons pour les envoyer ensuite au travers du décor.

Un nouveau perso PlayStation

L'histoire de Tombi est pour le moins curieuse. Vous incarnez ici une espèce d'enfant sauvage qui doit se débarrasser de sept porcs maléfiques. Des cochons gros et gras encapuchonnés et versés dans l'art ténébreux de la magie porcine. Effrayant... Sur les premiers tableaux, vous vous contentez de sauter sur la tête de porcs roses et frétillants, et vous vous accrochez à des espèces de fruits de formes étranges qui laissent échapper un vent lorsque vous les faites bouger (!). Les cinq premières minutes, on regarde le jeu avec un regard perdu entre amusement et consternation. Et puis on avance et on se rend compte qu'il y a finalement pas mal de bonnes idées. D'abord, vous pouvez vous diriger vers l'arrière du décor, ce qui s'avère être plus qu'un détail puisque vous disposez, dans la plupart des tableaux, de deux aires d'action bien distinctes. Ensuite, vous rencontrez un tas de bestioles et de personnes différentes, et vous finissez par avoir un nombre hallucinant de petites quêtes à mener. Bon, ce ne sont pas des quêtes particulièrement fines : s'occuper d'un chiot ou d'une grenouille, récupérer des poussins en explosant des oeufs, donner à manger à un singe, aller chercher des nains perdus dans la forêt... De mission en mission, vous récupérez des objets ou de nouvelles capacités et vous avancez un peu plus encore. Ce qu'il y a de bien, c'est que ces quêtes peuvent se "croiser", c'est-à-dire que vous pouvez en mener plusieurs en même temps. Cela évite d'être totalement coincé. Bénéficiant d'une jouabilité acceptable, Tombi pourrait, de par son ton décalé (et malgré son titre ridicule) constituer une petite surprise. Ce ne sera sans doute pas la révélation de l'année, mais il mérite tout de même un coup d'oeil..



Rush

Violence is back

Carmageddon, jeu de courses de SCI particulièrement critiqué pour sa violence, sera adapté du PC vers la PlayStation pour la fin du deuxième trimestre 1998. Rappelons que vous y conduirez des bolides avides de piétons ensanglantés...

ROM

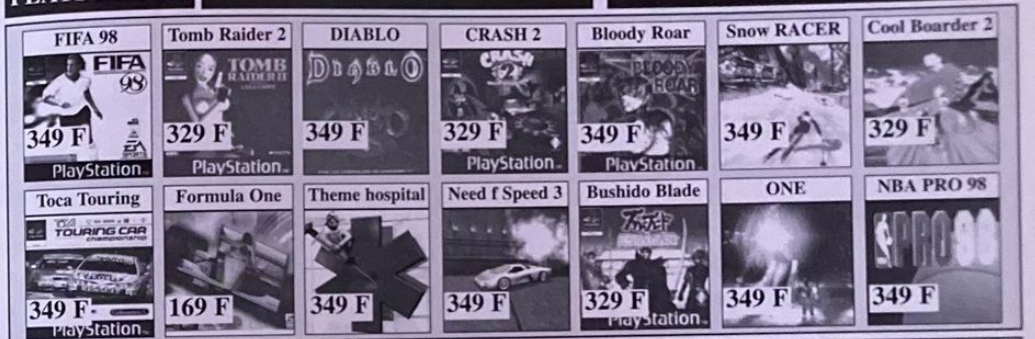
DELTAROM PARIS
81, Rue D'Amsterdam
75008 PARIS
Tél : 01 45 26 17 17
Métro Place de Clichy ou Liège

DELTAROM RUEIL
65, Ave Paul Doumer - RN13
92500 Rueil Malmaison
Tél : 01 47 08 08 30

PLAYSTATION

PLAYSTATION + 1 PAD + CD Démo + 200 F de Bons d'achat* : 990 F

PLAYSTATION + 2 PADS + CD Démo + 200 F de Bons d'achat* : 1.069 F



PLAYSTATION NEUF

ACE COMBAT 2	329 F	GRAN TURISMO	Mai 98	SHADOW MASTER	299 F
CASTLEVANIA	349 F	I.S.S. PRO	349 F	SOUL BLADE	169 F
COMMAND & CONQUER	169 F	JERSEY DEVIL	349 F	SOVIET STRIKE	169 F
CRASH BANDICOOT	169 F	JONAH LOMU	329 F	STREET FIGHTER EX+α	329 F
CROC	299 F	LEGACY OF KAIN	249 F	TRACK AND FIELD	169 F
Crusader No Remorse	169 F	Les Boucliers de Quetzacoatl	329 F	TEKKEN 2	169 F
DARK OMEN	349 F	MIDNIGHT RUN	349 F	TENNIS ARENA	349 F
DESTRUCTION DERBY 2	169 F	MOTO RACER	349 F	TETRIS PLUS	299 F
DIE HARD TRILOGY	169 F	NAGANO WINTER	349 F	TIME CRISIS + GUN	499 F
FINAL FANTASY 7	349 F	NBA LIVE 98	349 F	TOMB RAIDER	169 F
FORMULA ONE 97	349 F	NUCLEAR STRIKE	349 F	VERSAILLES	329 F
		OVERBOARD	299 F	WARCRAFT 2	349 F
		RESIDENT EVIL 2	Mai 98	WIPE OUT 2097	169 F

DISPONIBLE EN MAGASIN TOUS LES ACCESSOIRES PLAYSTATION ET DES JEUX D'OCCASIONS A PARTIR DE 99 F

Nous rachetons cash* ou par bons d'achat* vos consoles et jeux PlayStation et Nintendo 64.

* Voir modalités de reprises et côte complète en magasin.

Les prix indiqués dans cette page sont T.T.C. Sauf erreur typographique ou faute de frappe - Dans la limite des stocks disponibles.. Prix modifiables sans préavis.
Conformément à la loi informatique et libertés N° 78-17 du 6 Janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

PLAY

Bon de Commande à expédier à DELTAROM
81, Rue D'AMSTERDAM - 75008 PARIS
Tél : 01 45 26 17 17 - Fax : 01 45 26 63 21

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat

SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

Forfait port pour les jeux en Colissimo : 32 F
CEE, Suisse et DOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
TOM et Etranger : 90 F pour 3 CD + 30 F par 2 CD.
Console 80 F par Colissimo - Hors France : nous consulter
Toute première commande doit être réglée par chèque.

Par Edmond Dachamps

Namco crée la surprise ! Après avoir intégré Gon, un personnage de Manga dans Tekken 3, c'est au tour de Barbie, la mascotte de Mattel de devenir une héroïne de jeu vidéo.

Tekken 3 : le nouveau personnage caché !

Editeur : Namco - Genre : Combat 3D - Disponibilité : Septembre 1998

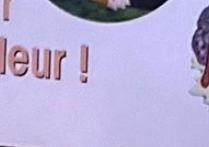
Bien que le style graphique très "jouet en plastique" soit déroutant (voir article), on peut s'attendre à des combats intenses. On peut dire que le duel Gon-Barbie est très attendu. Aucune image de cet étrange combat n'a été jusqu'ici diffusée. L'information reste on ne peut plus secrète dans les laboratoires de Namco !

Motoko Katayanagi est une graphiste de talent très connue au Japon pour ses travaux dans les logiciels éducatifs. Son style graphique naïf a été mis au service de Barbie pour retrouver dans le jeu l'atmosphère du jouet.

On pensait déjà tout savoir sur Tekken 3 avant qu'il ne soit sorti, mais c'était mal connaître Sony. Namco poussé par cette envie de toucher un public de plus en plus vaste s'illustre à nouveau. Après le scoop du mois précédent où nous vous révélions le nouveau personnage caché Gon, bébé dinosaure qui permettra aux plus jeunes d'avoir envie d'acheter Tekken 3, Namco aurait signé une licence exclusive avec Mattel afin d'intégrer à ses jeux le personnage le plus connu de l'univers des loisirs américains : Barbie ! Au départ Barbie devait apparaître dans un jeu bien à elle, mais Mattel aurait finalement décidé de tester le marché en intégrant son personnage fétiche dans le jeu le plus attendu de l'année, à savoir Tekken 3. Autre raison de ce choix : Tekken 3 utilise les derniers progrès effectués en matière de programmation et permet une présentation impeccable des personnages en 3D. C'est aussi cette qualité graphique qui a attiré Mattel, qui exigeait bien évidemment qu'on puisse reconnaître son personnage mondialement connu au premier coup d'oeil.

Tekken, un jeu pour les filles ?

C'est ce que tous sont en droit de ce demander après la lecture d'une pareille nouvelle. Et plus surprenant encore, comment Namco va-t-il justifier le fait que Barbie se prenne des coups et qu'elle se fasse briser les membres, surtout lorsqu'on sait à quel point sont chatouilleux les avocats de Mattel quand on maltraite l'emblème de leur réussite ? Et bien c'est très simple : Barbie, qui en Amérique symbolise la femme libérée, sera donc une femme considérée comme les autres personnages du jeu, et se battra en tant que telle pour défendre les valeurs de l'Amérique. Au vu des photos et des documents que nous avons reçus, on peut constater que Barbie, contrairement aux autres personnages modélisés en 3D, se démarque afin que les jeunes filles ne puissent, dixit Mattel "penser que Barbie est un personnage de jeux vidéo comme les autres. Nous avons réfléchi avec Namco, et finalement adopté un compromis graphique entre l'image digitalisée de la véritable poupée et l'utilisation d'un nouveau rendering graphique qui donne l'illusion d'une illustration. Ainsi, Barbie semblera toujours être issue d'un univers merveilleux". On ne peut donc pas douter des intentions louables de Mattel, même si, à cause de ce procédé graphique, Barbie ne s'intègre pas aussi bien que Gon dans le décor. Cependant, Barbie utilisera une nouvelle technique d'animation baptisée "Fudô Motion Capture" qui consiste en la digitalisation de mouvements et d'objets en inaction passive activée par intervallistes, ici une poupée Barbie (voir encadré). Ce qui promet beaucoup puisque, selon Namco, cette technique exceptionnelle permet un grand réalisme dans les mouvements de la poupée. Une nouvelle qui laisse songeur, mais qui laisse aussi espérer de grands moments de combats.



Barbie est la propriété exclusive de Mattel

Namco et Mattel réunis autour de Tekken 3, pour le meilleur !

Tenkaichibu, le nouveau département de Namco

Suzuka Asaoka, 27 ans (au centre sur la photo) plus jeune chef de projet du département motion capture de Namco, nous présente son équipe qui a travaillé sur le projet Barbie pendant plusieurs mois. De gauche à droite : Kazu Suzuki qui réalise les illustrations en 3D haute résolution, Kazuaki Nishioka qui a inventé le principe de Fudô Motion Capture, et Motoko Katayanagi, illustratrice spécialisée dans les CD-Rom éducatifs.

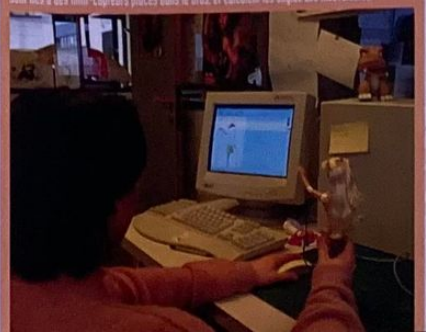
Suzuka Asaoka, chef du département motion capture de Namco, nous présente les deux personnages cachés de Tekken 3.

Toutes illustrations Barbie - droits réservés

La "Fudô Motion Capture"

Nouvelle technique de digitalisation japonaise qui renvoie les techniques de programmation de Gran Turismo aux oubliettes, la "Fudô Capture System" est une nouvelle technique qui permet la digitalisation de mouvements en inaction passive activée par intervallistes compétents. Pour se faire, les ingénieurs de Namco ont placé des capteurs sur les articulations de Barbie avant de lui faire effectuer diverses actions, comme du shopping, du jogging, ou encore téléphoner à Ken. Digitalisés sur Silicon Graphics, les mouvements de Barbie seront ensuite traités par un ordinateur puissant qui pourra ainsi reproduire fidèlement pour le jeu les mouvements raides et hachés de la poupée originale. Car si l'animation était trop souple ou si Barbie prenait des poses que le jouet est incapable d'adopter, les enfants se sentiraient trahis.

Nazuaki Nishioka est un spécialiste japonais de l'animation d'objets en Fudô Motion, dont il est l'inventeur. Avec l'aide de certains outils, il parvient à recréer sur l'écran les mouvements qu'il impose à la poupée sur son "square" de travail. Les câbles qui relient le bras de Barbie à l'ordinateur sont liés à des mini-capteurs placés dans le bras, et calculent les angles des mouvements.



STARGAMES

Département Vente par correspondance TEL : 0032(0)477.307.942
1 Bis ,rue des sapins - 7321 Blaton - (Belgique)
DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 h A 19 h.

NOUVEAU : COMMANDEZ AUJOURD'HUI ET VOUS SEREZ LIVRE DEMAIN (Par transport express)
Magasin : 10 ,rue Astrid - 7600 Péruwelz (Belgique) - TEL/FAX : 0032(0)69.777.188
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 13 h A 19 h LE SAMEDI DE 10 h A 19 h

JEUX PLAYSTATION NEUFS

TOUTES LES NOUVEAUTES A 329 FF ou 1999 FB

BLOODY ROAR
BROKEN HELIX
BUSHIDO BLADE
BUST A MOVE 3
DIABLO
DREAM
K1-ARENA FIGHTER
MACE
NAGANO 98

LES JEUX A 299 FF ou 1799 FB

ACTUA ICE HOCKEY
ADIDAS POWER 2
ARMORED CORE
CLOCK TOWER
COOL BORDERS 2
DBZ FINAL BOUT
DISCWORLD 2
FIFA 98
FINAL FANTASY 7
FORMULA ONE 97
LAST REPORT
MOTO RACER
NASCAR 98
NBA LIVE 98
NHL 98
PGA TOUR 98
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT
TEST DRIVE 4
TOMB RAIDER 2
TIME CRISIS+GUN 469 FF ou 2799 FB
Fighting Force+Pad 319FF ou 1899FB

NHL 98 POWERPLAY
NHL FACE OFF 98
ONE
PITFALL 3D
PREMIER MANAGER
PROPINBALL TIME SHOCK
POWERBOAT RACING
QUAKE
RIVEN

LES JEUX A 279 FF ou 1699 FB

BAPHOMET 2
CRASH BANDICOOT 2
HERCULES
NIGHTMARE CREATURE
SHADOW MASTER

LES JEUX A 269 FF ou 1599 FB

NAMCO MUSEUM VOL 5
PANDEMONIUM 2
V-RALLY

SAN FRANSISCO RUSH
SKULL MONKEYS
SNOW RACER 98
SPICE WORLD
STARWARS MASTER of T.
STEEL REIGN
UBIK
WARHAMMER 2
WWC VS THE WORLD

LES JEUX A 179 FF ou 1099 FB

CRASH BANDICOOT 1
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGY
MICRO MACHINE V3
SOVIET STRIKE
WIPE OUT 2097

LISTE COMPLETE SUR DEMANDE

BON DE COMMANDE A RETOURNER A STARGAMES VPC
1 Bis ,rue des SAPINS - 7321 BLATON - Belgique

TITRES	PRIX

FRAIS DE PORT 37 FF ou 180 FB POUR 1 OU 2 ARTICLES
PAR ARTICLE SUPPLEMENTAIRE : + 20 FB ou 4 FF
CONTRE REMBOURSEMENT : + 180 FB ou 30 FF

TOTAL

VEUILLEZ JOINDRE AU BON DE COMMANDE VOTRE NOM ET ADRESSE COMPLETE SUR PAPIER LIBRE.
PRIX VALABLE UNIQUEMENT EN VPC et dans LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

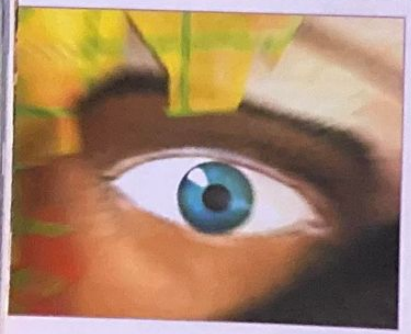
Par Benjamin Janssens

Invasion

Présenté voici deux numéros, le shoot' em up/aventure futuriste développé par Microïds avance dans sa conception. Attention, images inédites !

Petit rappel des faits. Invasion raconte l'histoire d'un paumé balafré (sans aucun lien de cause à effet, rassurez-vous !) dénommé L. Roy. Lieutenant cryogénisé pendant plusieurs années, L. Roy est brutalement réveillé pour... sauver la Terre. En 2093, la planète qui nous a vu naître est soumise aux attaques répétées d'odieux extraterrestres. Les Kseits originaires de Mygra sont à Invasion ce que votre belle-maman est à votre intimité. Ils veulent tout savoir et tout contrôler. Bref, rien ne va plus et les forces terriennes comptent sur vous pour les délivrer du joug de ces ET carnassiers. Pour ce faire, vous (L.Roy) disposez d'un puissant vaisseau qui est amené à évoluer en cours de jeu et d'objectifs précis de mission. La guerre aura donc bien lieu dans des endroits enneigés ou ensablés, au-dessus de terrains de jeu dont la surface varie de 256 km² à 1024 km². Et ça pète dans tous les sens en 3D, bien entendu !

Les Kseits, ces odieux E.T. (Argl !), vous attaquent le plus souvent en nombre. Apprenez à maîtriser votre vaisseau pour rester vivant !



Nouvelles news

Depuis notre dernier entretien, nous avons modifié et apporté de nouveaux éléments au jeu, confiait Emmanuel Mercier, chef du projet Invasion, lors de sa venue dans nos locaux. Ainsi, les télélinks, ces plates-formes qui permettaient de transiter de carte en carte après chaque mission, ont été remplacés par un énorme croiseur. Situé dans les airs, il attend patiemment que le héros ait accompli son job pour l'emmener ailleurs. Ça nous semblait plus cohérent.» Le scénario et les objectifs, eux, n'ont pas trop évolué. En découvrant une version du jeu terminé à 50 %, nous avons constaté que des ennemis se cachent désormais à l'abri de crevasses plus ou moins profondes. En clair, ils attendent votre passage. Et, au cas où vous auriez à détruire une tour ou un radar planté dans cette même crevasse, ils seront prêts à tout, y compris au sacrifice (vous avez vu Tora, Tora, Tora ?) pour vous en empêcher. L'équipe de Microïds ne rechigne pas sur les efforts pour fournir un produit digne de ce nom. Que réserve la suite ?

Dans la peau du lieutenant L.Roy, vous allez affronter les pires créatures de la galaxie.

ALBUM RÉALISÉ PAR KOOL SHEN
(DISPONIBLE EN CD, K7, VINYL)

BUSTA FLEX

1er SINGLE "J'FAIS MON JOB À PLEIN TEMPS"

wea music

MY PEOPLE

Groove

SKYROCK

Gare aux ennemis qui se terrent dans les crevasses !

Actua Tennis

Editeur : Gremlins Interactive - Disponible en mai 98

Bientôt Roland Garros annoncera le début de la saison de tennis. L'événement ne pouvait pas passer inaperçu. Gremlins nous propose, pour marquer le coup, un jeu de tennis plein de promesse.

La série Actua Sport proposait jusqu'à maintenant du foot et du golf. Le tennis représente donc la suite logique de la démarche de Gremlins. Grâce à un nouveau moteur 3D conçu pour la circonstance, vous aurez face à vous des joueurs de qualité mondiale dont les mouvements ne pâliront pas face à ceux d'une retransmission télévisuelle. Sur terre, sur gazon ou sur sol artificiel vous retrouverez tout le plaisir du tennis sans connaître les souffrances d'un soleil écrasant ni les terribles crampes aux jambes (à part la crampe aux doigts due à la manipulation intempestive du pad qui n'est pas reconnue comme une technique sportive). En tournoi ou en simple, vous affronterez les meilleurs tennismen et tennis-women connus. Un mode replay vous permettra d'admirer vos meilleurs échanges et de visualiser les erreurs commises. Avec de l'expérience, vous deviendrez peut-être même un pro. Mais pour cela, il faudrait que le jeu possède un minimum de jouabilité et si les promesses faites sont tenues, il n'en manquera pas. En attendant confirmation, jetez donc un coup d'oeil sur ces quelques clichés.

Rush

Il n'y a que Tekken 3 dans la vie

Hori Electronics vient de sortir un tout nouveau joystick. Vendu à 30 000 exemplaires (série limitée), il est présenté comme étant le meilleur accessoire du moment. Toutefois, spécialement conçu pour Tekken 3, le "Real Arcade" est dépourvu des boutons L1, L2, R1, R2 et Select...

SENSATIONS EXTRÊMES GARANTIES CHEZ ULTIMA !

LE RETOUR DE LA BOUCHERIE !

la Playstation d'occasion 790 F !

la Playstation neuve 990 F !

le pack Ultima ! La Playstation + un 2ème joypad + 1 carte mémoire 1090 F

RESIDENT EVIL II pour 249 F !

Resident Evil II est disponible à 349 F : Ultima te reprend Resident Evil I pour 100 F, et te fait profiter du SAIGNANT MASSACRE au MEILLEUR PRIX* !

5 NOUVELLES ADRESSES :

ABBEVILLE · BREST · OSNY · LENS · LORIENT

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

PARIS

PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS/REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS/SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE

ASNIERES
31, avenue de la Marne - 92600
Tél : 01 47 91 49 47

BRUNOY
1, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82

CERGY PONTOISE
C. Cial 3 Fontaines - 7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25

ISSY LES MOULINEAUX
C. Cial « Les 3 Moulins » - 92130
Tél : 01 47 36 17 03

OSNY-PONTOISE Nouveau
Galerie marchande Auchan - C. Cial de l'Oseraie
Tél : 01 30 38 48 18

PUTEAUX
25, bd Richard Wallace - 92800
Tél : 01 47 72 23 23

ABBEVILLE Nouveau
9, rue Jean-Jaurès - 80100
Tél : 03 22 31 85 60

AIX EN PROVENCE
Résidence Sextius - 2, bd Victor Coq -13090
Tél : 04 42 93 12 12

AJACCIO
5, avenue Beverini - 20000
Tél : 04 95 20 25 81

ANNECY
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 28 41

ARRAS
23, rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10 10

AUCH
36, rue de Lorraine - 32000
Tél : 05 62 05 32 62

AVIGNON
54, rue Carreterie - 84000
Tél : 04 90 16 90 37

BASTIA
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tél : 04 95 31 68 70

BORDEAUX
203, rue Sainte-Catherine - 33000
Tél : 05 56 92 85 11

BREST Nouveau
12, rue Louis Pasteur - 29200
Tél : 02 97 84 87 38

BRIVE
29, rue de la République - 19100
Tél : 05 55 17 18 00

CAEN
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000
Tél : 02 31 86 84 84

CASTRES
6, rue Henri IV - 81100
Tél : 05 63 59 28 03

CHALON SUR SAONE
20, rue d'Arbrissel - 71100
Tél : 03 85 48 16 40

COMPIEGNE
10, rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 48 97

DAX
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58

DOUAI
Galerie de la Madeleine - 59500
Tél : 03 27 71 80 70

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques - 38000
Tél : 04 76 00 08 23

LA ROCHELLE
14, rue Pas du Minage - 17000
Tél : 05 46 41 80 81

LAVAL
10, rue Val de Mayenne - 53000
Tél : 02 43 53 36 80

LE MANS
7, rue Victor Bonhommet - 72000
Tél : 02 43 23 35 92

LENS Nouveau
C. Cial Lens II -Vendin le Vieil - 62880
Tél : 03 21 42 62 63

LIBOURNE
12, allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11

LILLE
C. Cial des Tanneurs - 59000
Tél : 03 20 12 98 99

LORIENT Nouveau
6, place des Halles Saint-Louis - 56100
Tél : 02 97 84 87 38

LYON
32, rue Ney - 69006
Tél : 04 72 74 46 39

METZ
C. Cial Saint-Jacques - 57000
Tél : 03 87 37 01 46

MONTPELLIER
C. Cial Le Triangle - Rue Jules Milleu - 34000
Tél : 04 67 92 67 59

NANCY
Galerie Saint-Sebastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33

NIMES
2, rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 16

PAU
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 18 86

PERPIGNAN
C. Cial - Cabestany - 66330
Tél : 04 68 66 52 11

PROVINS
1 A 1 L, rue Victor Arnoul - 77160
Tél : 01 60 67 68 71

ROANNE
75, rue Marechal Foch - 42300
Tél : 04 77 70 03 48

RODEZ
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 68 41 79

ROUEN
58, rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 88 68 68

ROYAN
62, bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 23 79

SAINT-MALO
75 bis, bd des Talards - 35400
Tél : 02 23 18 18 23

SAUMUR
7, rue Beaurepaire - 49400
Tél : 02 41 67 22 12

STRASBOURG
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000
Tél : 03 88 52 03 52

TOULOUSE
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
C. Cial Grammont Auchan - 31000
Tél : 05 61 61 54 00

TOURS
46, rue Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80

VILLEFRANCHE
11, rue des Marais - 69400
Tél : 04 74 65 94 39

VORON
2, rue Georges Frier - 38500
Tél : 04 76 65 72 55

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

* Dans les magasins participant à l'opération.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

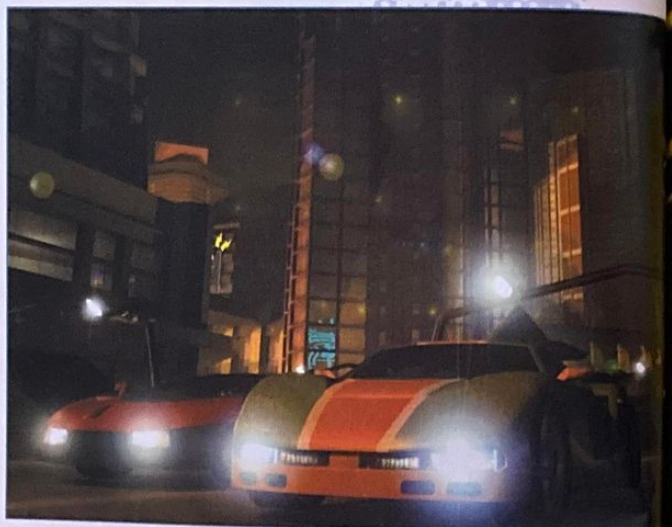
Peter's Plane

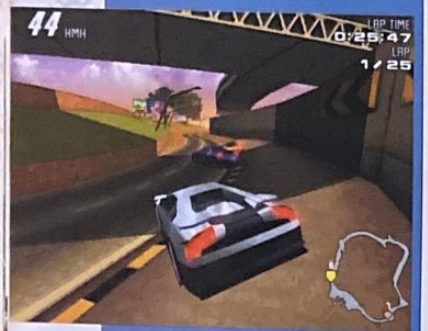
Par Chloé Goice

Motorhead

Editeur : Gremlins Interactive - Disponibilité : avril 98

Des voitures à l'aspect de bolides pour des circuits d'arcade ! Et oui, Motorhead sera dédié à la vitesse, uniquement à la vitesse.





Des décors qui ne sont pas sans rappeler Ridge Racer.

Ceux qui se flattent de posséder une certaine culture musicale feront le rapprochement avec le groupe de rock du même nom. Et bien, en dehors de la bande son bien rock, vous ne découvrirez aucun aspect ayant trait au groupe de musique. Motorhead se consacre exclusivement aux courses de voitures. Il vous mettra entre les mains des bolides imaginaires dont le seul but sera de passer le plus vite les chicanes et les virages en épingle des différents circuits.

Des voitures et des plaies

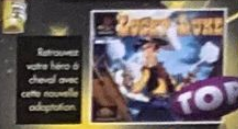
Face à la concurrence Motorhead devrait avoir chaud aux plumes. Car si les quelques semaines qui nous séparent de sa sortie ne voient aucune évolution, les probabilités de percer se restreignent fortement. Le peu qu'on ait aperçu du jeu, dans sa phase bêta, nous montre des graphismes 3D qui, bien que de qualité, ne supportent pas la comparaison avec l'hyper détaillé : Gran Turismo. Le challenge risque d'être difficile à relever. Mais les circuits bien conçus devraient l'aider s'ils réalisent toutes leurs promesses lors du test.

Dérapage contrôlé pour prendre le virage à la corde.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
990 FRS

Plongez dans les profondeurs terrifiantes des donjons peuplés de monstres.



Retrouvez votre héros à cheval avec cette nouvelle adaptation.

Jeu de plates-formes. Envoyer les tous dans une autre dimension.

Superbe jeu de plateforme en 3D

De la vitesse, de prestigieuses voitures et en plus, l'apparition de la Police.

Attention de ne pas tiller votre Playstation avec ce nouveau jeu de Tipper 4.

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente plus de 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

LES CORNERS

PAT'VIDÉO NOUVEAU
7, avenue Jules Ravat
38500 VOIRON
Tél. 04.76.65.96.27

CLIP CLAP
5 place du Pilori
53000 Château-Gontier
Tél. 02.43.70.37.45

UN TEE-SHIRT OFFERT POUR L'ACHAT DE PRO-PINBALL

FRANCE

AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BAYONNE	Tél : 05.59.59.41.61
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX *CENTER*	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE NOUVEAU	Tél : 04.78.60.33.60
BREST *CENTER* NOUVEAU	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CAMBRAI NOUVEAU	(consulter le Minitel)
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY NOUVEAU	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT NOUVEAU	(consulter le Minitel)
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
CLUSES NOUVEAU	(consulter le Minitel)
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL *CENTER* NOUVEAU	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN	Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE *CENTER*	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LYON CENTRE	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN	Tél : 05.58.06.39.51
MONTAUBAN NOUVEAU	Tél : 05.63.66.57.33
MONTLUÇON	Tél : 04.70.05.94.82
MONTPELLIER	Tél : 04.67.60.42.57
MORLAIX NOUVEAU	Tél : 02.98.46.11.48
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU *CENTER*	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER *CENTER*	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
SETE	Tél : 04.67.74.81.46
ST ETIENNE	Tél : 04.77.41.84.79
ST NAZAIRE NOUVEAU	Tél : 02.40.22.60.15
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE NOUVEAU	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*	Tél : 03.27.47.30.60

SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022.940.03.40
GENEVE 2	Tél : 022.800.30.50
GENEVE 3	Tél : 022.700.83.83
GENEVE 4 NOUVEAU	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
NEUCHATEL NOUVEAU	Tél : 032.724.12.55
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

©FANE COMPO 04 72 72 06 11

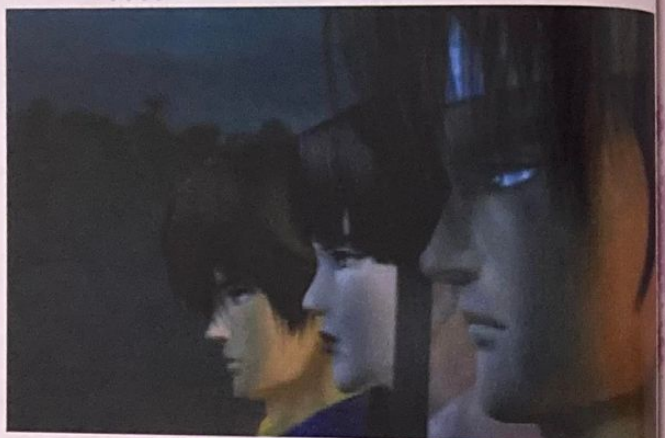
* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

Par Edouard Duchamps

Bushido Blade 2

Editeur : Squaresoft - Genre : Simulation martiale - Disponibilité non annoncée

Reprenant l'excellent principe du combat au sabre réaliste où le moindre coup bien placé est fatal, Bushido Blade 2 vient de sortir avec succès des usines de SquareSoft au Japon. Nous ne savons pas encore s'il sera un jour distribué en France, mais nous ne pouvions pas nous empêcher de vous en parler, pour notre plaisir et surtout pour le vôtre.

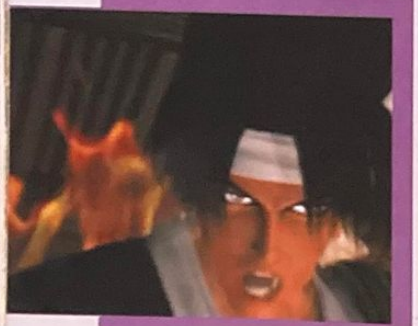


Un petit scénario digne des meilleurs films de sabre ou le sang gicle, juste pour vous mettre dans l'ambiance.

Alors que le premier volet n'est en vente, en France, que depuis quelques semaines, voici qu'au Japon vient de sortir le second épisode de ce jeu de combat pas comme les autres qui propose un réalisme jamais atteint auparavant. Sachez que le mode de jeu reste toujours le même, bien que quelques petites nouveautés au niveau de la prise en main se fassent sentir. Par ailleurs, il est désormais possible, pour certains personnages, de combattre avec deux sabres en même temps ! De plus, de nouveaux personnages cachés existent. Au départ, vous avez le choix entre 6 personnages qui vous amèneront chacun 2 persos supplémentaires lorsque vous aurez fini le jeu, ce qui vous donne, au final, un total de 18 personnages (ce qui n'est pas rien comparé aux 7 du premier volet) ! Cela dit, il n'en fallait pas moins si on veut que la notion de rivalité entre les clans tienne debout.

Cet ennemi est le chef des Narukagami.

Un tsuki (frappe piquée) en plein thorax, cela ne pardonne pas !



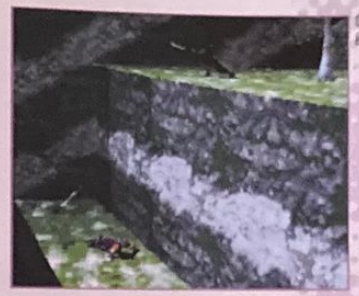
Les personnages peuvent désormais se battre avec deux sabres !

Shainto vs Narukagami

Depuis 800 ans, deux familles se vouent une haine inextinguible depuis que l'une a trahi l'autre en s'alliant à un ennemi plus puissant. Et, en 800 ans, les graines de la vengeance ont suffisamment germé pour qu'aujourd'hui naisse le jour de la revanche. Les Narukagami vont tenter de voler la relique familiale des Shainto, l'épée Yugiri. Cette histoire de clan affecte, bien sûr, différemment chaque personnage, puisqu'à chaque combattant l'histoire, les ennemis et les "support character" sont différents.

Les grandes nouveautés

Au niveau de la réalisation, on peut dire que le jeu a subi un sacré lifting et que, graphiquement, nous sommes en présence d'un produit bien plus fin et dynamique que le précédent et ce sans perdre en réalisme. Ainsi, on peut exécuter des sauts spectaculaires pour pouvoir surmonter les obstacles du terrain. La parade a, elle, disparu au profit d'une garde automatique qui oblige le joueur à placer son arme dans la bonne position s'il ne veut pas mourir. Bref, Bushido Blade 2 conserve tout l'intérêt du premier volet avec quelques innovations significatives qui nous font attendre impatiemment sa sortie en Europe.



Contrairement au premier volet de la saga, chaque chute exagérément élevée se conclura par la mort.

Le "support character" vient d'arriver. Si vous parvenez à terminer son mini-scénario sans problèmes, ce personnage pourra, par la suite, être sélectionné.

Un des personnages les moins réussis du jeu : Boney M avec un sabre.

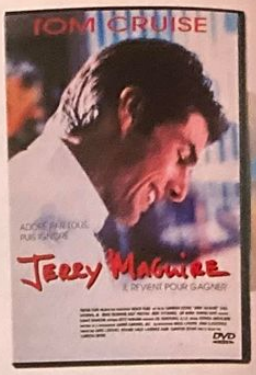
En cas de contact trop prolongé, il est possible de faire plier l'adversaire par la simple force des bras.

Rush

Attention, scoop ! Eidos travaillerait actuellement sur le troisième volet des aventures de Lara Croft. Bien sûr, l'éditeur qui reste très discret à ce sujet n'a pour le moment rien confirmé. L'information n'a cependant pas été démentie. De plus, le moteur 3D devrait être totalement refait. Rah ! Ces foutus fuites !

DVD L'avenir en trois lettres

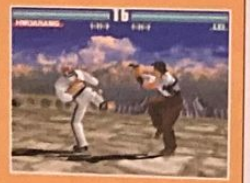
Un nouveau standard de disques laser, de nouveaux lecteurs et pourquoi pas de nouvelles consoles. Sony inaugure l'ère DVD.



Vous le savez sans doute, le DVD est un nouveau standard de disques optiques capables de stocker l'équivalent de plusieurs CD actuels. Afin d'exploiter ces disques, différents lecteurs sont ou seront disponibles : DVD-Rom et DVD-Ram pour les micro-ordinateurs ou bien DVD vidéo pour les cinéphiles avertis. C'est sur ce dernier créneau que Sony compte tenter sa première expérience DVD avec le lancement de deux lecteurs dès le mois d'avril. Vendus entre 4000 et 7000 francs, ces lecteurs vous permettront ainsi de découvrir les premiers films disponibles à ce jour. Des films qui, grâce à la technologie DVD, pourront être visionnés en VO, VF, sous-titrés ou non, la langue étant au choix. Bien entendu, la qualité de l'image (MPEG 2) est irréprochable et quant aux sons, les possesseurs d'ampli en Dolby Surround sauront les apprécier. Pourquoi vous parler ici du DVD ? Simplement parce que Sony ne compte très certainement pas en rester là avec cette technologie et que la future PlayStation 2 pourrait bien abandonner le CD-Rom traditionnel au profit du DVD. L'occasion donc avec ces nouveaux appareils de s'initier à ce passage à l'image numérique dans notre salon.

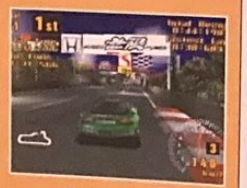
Les plus attendus

Metal Gear Solid
(Konami)



Tekken 3
(Namco)

Coupe du Monde
(EA Sports)



Gran Turismo
(Sony C.E.J.)

Les incoutournables

Resident Evil 2
(Capcom)

Final Fantasy VII
(Squaresoft)

Tomb Raider II
(Eidos/Core Design)

Need for Speed 3
(Electronic Arts)

ESPACE 3 games
PRÉSENTE

ATTENTION !
JEU DÉCONSEILLÉ AUX MOINS DE 18 ANS

GTA

349 F*

Grand Theft Auto

* : Frais de port 25 F en sus.

- 200 000 exemplaires vendus en Angleterre
- «Enfin un jeu vraiment original et accrocheur» (Consoles +)
- «GTA, c'est du 100% fun à un rythme endiablé» (Côté Cour)
- «Du concentré de délire, beau et très jouable» (MCM)

Pour commander GTA dès maintenant
Appelez vite le 03 20 90 72 22
Envoyez un fax au 03 20 90 72 23 ou tapez 3615 ESPACE 3

Jeu disponible sur PC CD ROM et sur Playstation

BMG INTERACTIVE

Infos au 3615 BMGI* et au 08 36 68 90 89*
http://www.bmginteractive.com *2,23 FTTC la minute
et Playstation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

PC CD ROM

PlayStation

BON DE COMMANDE À ENVOYER À ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyelle - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

☐ Oui, je souhaite recevoir GTA en version PC au prix de 349 F + 25 F de frais de port.
☐ Oui, je souhaite recevoir GTA en version Playstation au prix de 349 F + 25 F de frais de port.

Nom : ..... Prénom : ..... N° de client .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ..... Ville .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature .....
signature des parents pour les mineurs

MODE DE PAIEMENT : ☐ Chèque Postal ☐ Chèque Bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs
☐ Carte Bancaire N° : ..... Date de validité : ...../..... Signature : .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC

Zik

La rubrique n'aura jamais été aussi internationale, avec presque un pays différent par disque. Oeuvrons pour la paix des peuples, l'amour, la joie et la bonne zique dans les oreilles (les deux).

Par Vladimir Sebansky

Furieux. Un bon tas de coups de poing dans l'bide, quelques coups de barre à mine dans l'dos, c'est (en gros) l'effet produit par la musique d'**Alec Empire**. De la drum'n bass hardcore, énervée et qui nous vient tout droit de Berlin, comme monsieur Alec himself. Alec le Destroyer comme on l'appelle par là-bas. Quelques influences dub, des samples tirés d'anime mangas et surtout beaucoup de bruits et de distorsions. Pas calme, mais complètement génial. Tiens, allez, ce ***Squeeze the trigger*** d'Alec Empire sera notre disque du mois. Tiens. (Alec Empire, Squeeze the Trigger, Digital Hardcore Recordings)

Plus calme, pas de doute, mais encore de la musique de DJ. Pas n'importe lequel, cela dit, monsieur **DJ Krush**, roi des platines japonaises, prince du scratch et du hip-hop cérébral, jazzeux. ***Holonic***, son dernier EP affiche fièrement 18 titres. Une compilation de morceaux composés à diverses occasions et publiés à droite à gauche. Presque toujours muet, pas de rapper brailleur à chaque détour de morceau pour couvrir l'absence d'idée, parce que notre gars DJ Krush en a tout plein des idées, à revendre, mises en avant par son immense maîtrise technique de tout ce qu'il est possible de faire avec deux platines. (DJ Krush, Holonic, MoWax)

Restons dans les compiles et les musiques électroniques, même si elles commencent à sentir la sueur et le mal aux pieds à force de nous faire marteler les dance-floors. Skint, label anglais estampillé big beat, nous offre joyeusement son ***Brassic Beats volume 3***, 12 titres au programme, dont 8 inédits d'artistes aussi variés que les **Bentley Rythm Ace** (en interview dans PlayStation Magazine, il y a quelques mois), **Hardknox, Fatboy Slim ou Dr. Bone**. Toute la cavalerie Skint, en fait. Dansant, rigolard et électro. (Brassic Beats volume 3, Skint)

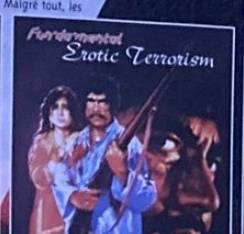
Revenons en France, du côté de notre scène techno à nous, si elle devait bien exister. Du côté de Lille, même, par là-bas. Avec le quatuor **Useless**, plus intéressant et utile que leur nom ne le laisse entendre ; quatre joyeux jeunes derrière leurs synthés, basses, boîte à rythmes et tables de mixage variées. Quelques coups de micros de temps en temps, même, puisqu'un des 4 se la joue chanteur (Requiem A...). L'album arrive après une énorme masse de concerts Useless à travers toute la France et quelques pays européens. Bien rodé, donc. Ultra-efficace. (Useless, EMI).

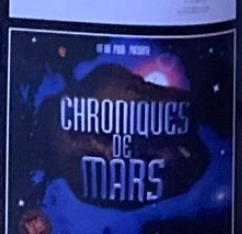
Les **Sofa Surfers**, autre quatuor talentueux qui s'amuse avec les machines, nous sort des morceaux qui partent dans tous les sens. ***Transit***, leur dernier album, est globalement drum'n bass, tendance calme et harmonieuse. Il lorgne du côté des sonorités jazz (contrebasse, balais sur caisse claire) et, quand il faut, s'énerve un peu plus sur certains morceaux où nous tchatchent les oreilles sur d'autres. Bref, des ambiances variées, toujours de bon goût et qui jouent les têtes chercheuses de tendance et d'avenir du genre. Très chouette. (Sofa Surfers, Transit, MCA)

La **Fonky Family** traîne ses baskets dans ce numéro, à l'occasion d'une interview PlayStation. On la retrouve ici aussi, sur cette compilation de rap marseillais : ***Chroniques de Mars***. Et la cité phocéenne de se rendre de plus en plus indispensable. On retrouve alors **Shurik'n, Akhenaton ou Freeman**, les **IAM**, mais aussi le **3ème Œil, Faf Larage, Sista Micky, Costello** et bien sûr la Fonky Family, entre autres. 20 titres bien ficelés qui tentent de nous prouver que Marseille est autre chose qu'une ville de football. (Chroniques de Mars, Kif Kif Prod./BMG)

Restons installés dans notre fauteuil rap. Traversons l'Atlantique pour retrouver un gars Wu Tang Clan, **Killah Priest**, à l'occasion d'un album solo ***Heavy Mental***, encore un. Ça ronronne un peu, pas question de révolutionner quoi que ce soit ou de sortir des sentiers battus. Malgré tout, les fans convaincus apprécieront sûrement la marque de fabrique de la famille Wu. (Killah Priest, Heavy Mental, Ceffen)

Fourre-tout où tous les styles se rencontrent, fusionnent pour mieux exploser : **Fun'da'mental**. Politique, activiste, énervé et plein de rage, le groupe de Propa Gandhi ouvre grand la gueule et crie pour les minorités. Bon. En tout cas cet ***Erotic terrorism*** est excellent, encore meilleur que leur précédent album. On y croise du rap, du chant façon punk, de la drum'n bass excitée, de grosses grattes saturées et une couche de Qawwali, origines Pakistanaise oblige. Excellent. (Fun'da'mental, Erotic terrorism, Labels)





Alliance Games

BELGIQUE
Revendeurs BELGES
contact:
David Desquiens
069 84 45 29

Alliance Games c'est
44 Magasins

SALON DE PROVENCE
187 Avenue Phelix Payat ☎ 3611
VILLENAVE D'ORNON
1 Place A.Briand ☎ 03 23 62 23 23
ISTRES
C.C Geant Casino ☎ 04 42 55 13 58
AIX EN PROVENCE
20 Rue de la Couronne ☎ 36 11
MONTBRISON
12 rue des Légouvés ☎ 04 77 58 43 99

NEW!

MANOSQUE
Passage du Hussard ☎ 36 11
TOULOUSE
3 rue Perigord ☎ 05 62 30 59 51
Jouez en réseau local
BELGIQUE
FLERON
278/8 Gal. des martyrs ☎ 043 55 31 44
CAHORS
46 Pde la libération ☎ 05 65 23 86 04

REVENDEURS EUROPEENS
N'hésitez plus !!!!
une Adhesion forfaitaire + 999 TTC / mois
06 08 49 94 72 - Fax 02 37 36 19 02
Alliance c'est plus de 40 Magasins
Alliance Games n'est pas une franchise
tout en etant dans groupe solide vous :
Vous rester independant
Vous avez le retours des invendus
Vous rester libre de vos prix en magasin
Vous avez des franco bas : 2000 ht
Nous formons gratuitement les nouveaux adherents
Nous vous apportons des prix trés compétitifs
Nous imposons aucune contrainte
Nous offrons un argus des jeux video

NEW MANOSQUE
Passage du Hussard ☎ 36 11
ANTIBES
11 Av Pasteur ☎ 04 93 34 13 93
NICE
42 Bd Gambetta ☎ 04 93 82 52 52
SEDAN
3 Rue Gambetta ☎ 03 24 27 45 36
CHARLEVILLE
20 Rue de Montmorency ☎ 03 24 57 24 99
MARTIGUES
8 Bd Richaud ☎ 04 42 40 47 50
NEW MARSEILLE 4
64 Av Montolivet ☎ 04 91 49 02 32
NEW ISTRES
C.C Geant Casino ☎ 04 42 55 13 58
NEW Aix enProvence
20 Rue de la Couronne ☎ 36 11
BOURGES
10 Rue d'Auron ☎ 02 48 24 46 72
BERGERAC
22 rue Mourrier ☎ 05 53 74 05 27
PONT AUDEMER
10 rue A.Briand ☎ 02 32 57 02 23
CHARTRES
12 Place de Epies ☎ 02 37 21 21 08
NEW TOULOUSE
3 rue Perigord ☎ 05 62 30 59 51
NEW Villenave D'Ornon
4 Place A.Briand ☎ 05 56 87 98 35
MONTPELLIER
1209 Av Maurin ☎ 04 67 99 66 38
CHATEAUROUX
Galerie.V.Hugo ☎ 02 54 07 69 69
TOURS
222 Av. Grammont ☎ 02 47 64 89 16
BLOIS
48 rue Beauvoir ☎ 02 54 74 44 53
NEW MONTBRISON
12 rue des Légouvés ☎ 04 77 58 43 99
NEW CAHORS
46 Pde la libération ☎ 36 11
NANTES - REZE
Rue jean Jaures ☎ 02 51 11 01 59
ORLEANS
237 rue de bourgogne ☎ 02 38 77 07 34
NEW LAVAL
14 rue du val de mayenne ☎ 02 43 56 36 32
NEVERS
94 rue Mitterand ☎ 03 86 57 17 31
VALENCIENNES
84 rue rempart ☎ 03 27 28 21 50
NEW Drusy la Puisiere
5 Pas.flanerie ☎ 03 21 62 64 51
ST OMER
37 rue du lycee ☎ 03 21 12 19 78
CERNAY
2 rue Mar. Foch ☎ 03 89 39 74 50
VILLEURBANNE
113 A.France ☎ 04 78 03 19 36
LYON 1
22 rue terme ☎ 04 78 27 02 78
NEW CHALONSAONE
21 Rue aux fevres ☎ 36 11
CHAMBERY
41 Rue d'Italie ☎ 04 79 85 76 83
CLUSES
13 grande Rue ☎ 04 50 89 73 51
EPINAL
C.C Les 4 Nations ☎ 03 29 82 95 02
PARIS 8 EME
36 Av de Wagram ☎ 01 44 09 88 70
NEW PARIS 10 Eme
75 Bd la vilette ☎ 01 42 40 83 39
AUXERRE
105 rue de Paris ☎ 03 86 51 11 93
L'ISLE ADAM
6 Bis rue Gué ☎ 01 34 08 10 67
DOMONT
52 Av J.Jaures ☎ 01 39 35 26 95

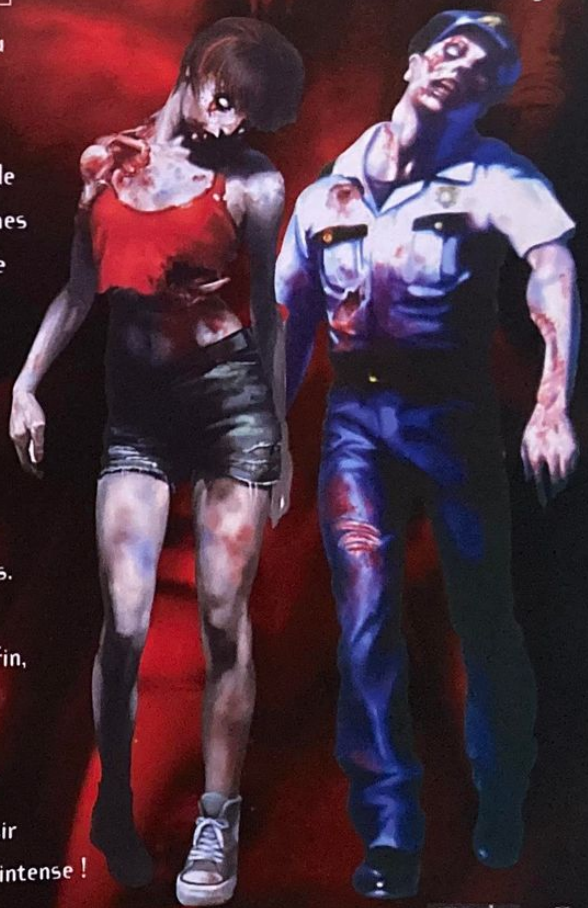
BELGIQUE
NEW TOURNAI
34 rue de l'Yser ☎ 069 84 45 29
NEW FLERON

RESIDENT EVIL 2

Editeur : Capcom
Disponible en mai

Par *Jean Santoni*

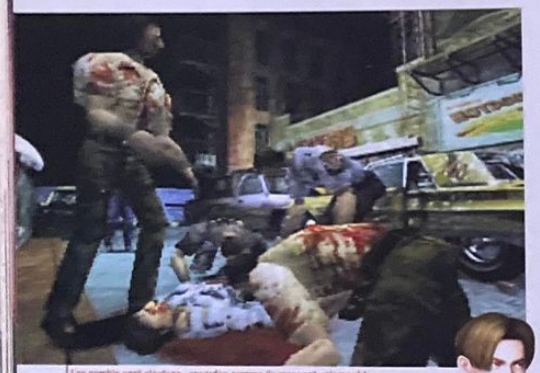
Initialement prévu pour l'année dernière, puis repoussé suite à de nombreux problèmes d'orientation et de développement, Resident Evil 2 pourra se vanter d'avoir fait trépigner d'impatience des milliers de joueurs. Mais aujourd'hui, le calvaire prend fin, les zombis sont à nouveau dans la place. Attention, le plaisir va être bref mais intense !



Ce n'est pas vraiment une surprise, Resident Evil 2 s'inscrit, à l'instar du premier volet, comme une pièce maîtresse du jeu vidéo, une oeuvre culte incontournable. Un exercice de style difficile, négocié avec beaucoup d'intelligence par Capcom qui connaît cependant quelques petites imperfections. Explications...

Comme le temps passe vite ! Cela fait maintenant plus d'un an qu'on vous en parle à grands coups de Castings, qu'on trie les rumeurs pour vous faire patienter, qu'on en rêve avec vous et, finalement, voilà que le jeu le plus attendu de l'année débarque presque subitement dans notre rubrique Travelling ! Ce qui, plus concrètement, signifie que dans quelques semaines vous allez pouvoir casser officiellement du zombi tout mou dans la joie et la bonne humeur ! Quel bonheur ! C'est pas une super nouvelle ça ? Pour la seconde fois, Capcom nous offre un aller simple pour l'Enfer et en première classe s'il vous plaît. En voici l'autopsie, le décorticage chirurgical d'un titre en passe de devenir l'une des expériences vidéoludiques les plus marquantes de votre vie de joueur.

Plus vous êtes blessé et moins vous pourrez vous déplacer rapidement.



Les zombis sont gloutons : regardez comme ils mangent salement !

Retour vers l'Enfer

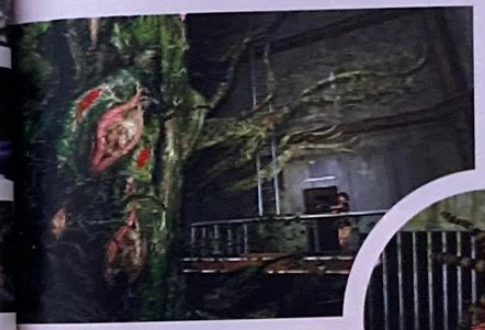
Désormais, vous le savez tous, l'Enfer à un nom, celui d'une petite bourgade des Etats-Unis en apparence tranquille et sans histoire, le genre d'endroit précieux où même peut aller chez l'arabe du coin acheter des bananes et de la laitue à 21 heures sans se faire braquer par une horde de racailles chaussées de Nike. On veut bien sûr parler de Racoon City. Quoi ? Encore ! Oui, le scénario de Resident Evil 2 commence quelques temps seulement après la destruction du manoir maudit. L'épidémie a maintenant gagné l'ensemble de la région et, bien évidemment, c'est la population qui fait les frais des travaux obscurs de ces scientifiques qui ont voulu jouer aux apprentis sorciers et approcher Dieu d'un peu trop près ! Tout ce qui était resté inexpliqué dans le précédent volet va trouver dans cette suite une réponse. Pour lever le mystère, vous allez devoir cette fois incarner Leon un jeune flic idéaliste fraîchement affecté au commissariat de la ville (quelle promotion !) et Claire Redfield qui n'est autre que la soeur de Chris, le héros du premier Resident. Le jeu s'ouvre non plus sur un film amateur digne des X-or avec des monstres en papier mâché et des flingues en plastique mais sur une cinématique en images de synthèse d'une qualité hallucinante durant laquelle les deux héros se rencontrent et découvrent avec horreur que les habitants de la ville ont un penchant très prononcé pour le cannibalisme de groupe et les orteils.

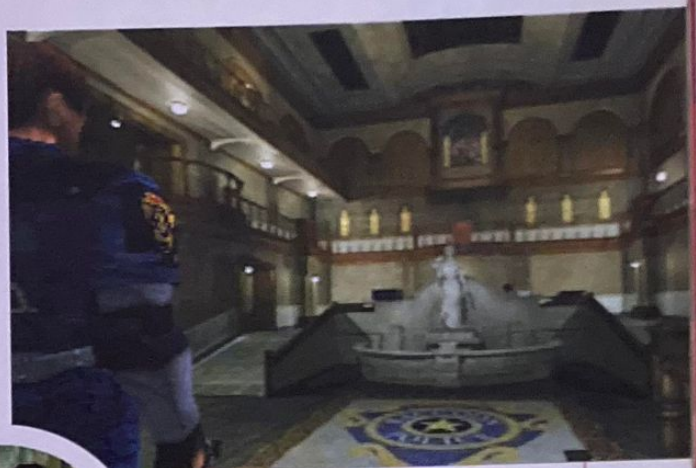
Une ambiance apocalyptique qui n'est pas sans rappeler la trilogie de Romero.

fiche technique — RESIDENT EVIL 2

Genre	Survival horror
Editeur	Capcom
Distributeur	Virgin I.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Continues	Sauvegarde
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Vous rallumez la lumière, et vous appelez vot maman !

Une version intégralement en français et non censurée !



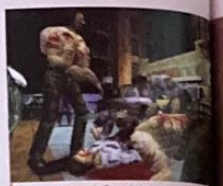


Une qualité graphique nettement supérieure au premier volet.

Hélas, à peine ont-ils fait connaissance que Chris et Claire, suite à un accident provoqué par un camion citerne, se retrouvent séparés par les flammes. Une mise en condition dynamique, gore, d'une violence rare qui donne immédiatement et sans aucune concession une idée précise de ce que va être le jeu.

Et la tête alouette...

Un zombi, ça a une force surhumaine, ça n'est évidemment pas végétarien, ça a le teint d'un rédacteur en chef et généralement c'est aussi collant qu'une moule (ou qu'une ex au choix) surtout lorsqu'il s'accroche à votre pied ou décide de vous faire un profond suçon dans le cou ! Mais, contrairement aux humains qui eux sont construits en "super costaud", le zombi, lui, a un corps tout mou. Alors, un conseil, pour économiser vos munitions, n'hésitez pas, balancez à tout portant une bastos dans la tête ou dans les jambes de votre agresseur, il se calmera immédiatement !



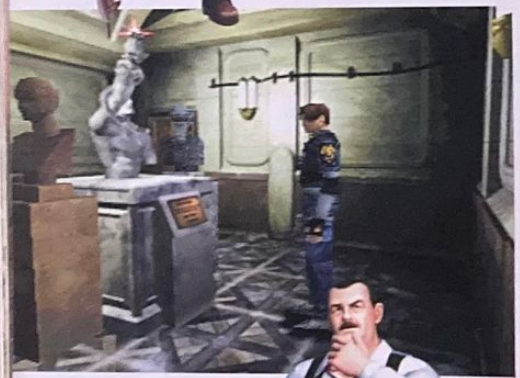
Lorsque l'ennemi répand son sang sur le sol, c'est qu'il est mort.

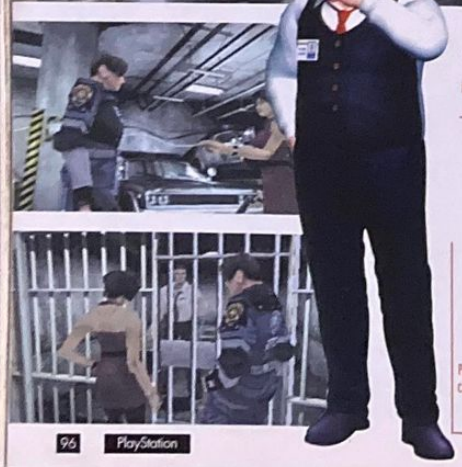
Les demi-boss sont résistants et très impressionnants.

Cette fois, les zombis attaquent en groupe. Méfiance.

Deux personnages, deux CD, quatre possibilités !

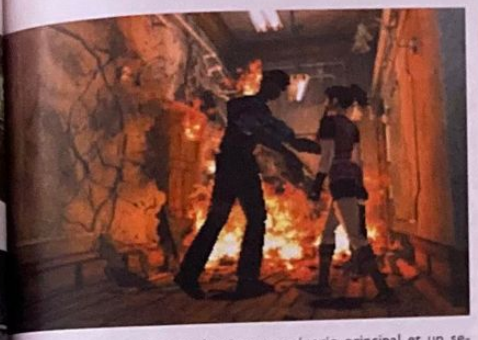
Cette introduction dévoile également le nouveau concept imaginé par les cerveaux de Capcom. Car, derrière ce jeu d'aventure, se cache en fait une trame scénaristique particulièrement élaborée, bâtie autour d'un système de scénarii liés qui s'intéragissent et se rejoignent lors du dénouement. Des destins parallèles en quelque sorte. En effet, Resident Evil 2 tient sur deux CD, un pour l'aventure de Leon, l'autre pour celle de Claire. Quand vous aurez terminé l'aventure principale avec l'un des héros, vous pourrez utiliser votre dernière sauvegarde pour lancer l'autre CD et accéder à un scénario secondaire en compagnie du deuxième personnage, qui vous révélera ce qui lui est arrivé au moment où vous teniez le rôle de l'autre héros et vice versa. Comprende ?





Un petite étincelle signale les objets importants. Pratique.

Vous pourrez opter pour un système de visée automatique comme dans Tomb Raider. Pour changer de cible, il suffit de presser la touche L1



Comme il existe un scénario principal et un secondaire pour chaque personnage, ça nous fait au total quatre aventures comprenant des missions, des événements et des rencontres vraiment distincts. Quant aux interactions dont nous vous parlions un peu plus haut, il faut bien reconnaître que, si elles existent, ces dernières sont assez limitées. Seules certaines actions précises auront une réelle influence. Par exemple, si vous décidez de fermer les stores de sécurité du commissariat avec Claire, lorsque vous rejouerez en compagnie de Leon, vous trouverez les stores fermés et les zombis errants seront moins nombreux. De même si vous souhaitez prendre un objet dans un placard, il vous faudra vous demander si vous en avez réellement besoin et s'il n'est pas préférable de le laisser à sa place pour que votre compagnon d'infortune puisse en profiter ultérieurement. C'est plutôt bien pensé mais ça aurait toutefois mérité d'être un peu plus développé, dommage.

L'aventure est certes linéaire, mais ça ne se ressent à aucun moment. Les scénaristes, après 1 an et 9 mois de travail acharné, sont parvenus à acquérir un sens du rythme que ne renierait certainement pas James Cameron, le réalisateur de Titanic. La tension laisse parfois la place à des moments plus calmes, les rebondissements sont nombreux, bien amenés et surtout s'enchaînent sans aucune incohérence. Bref, sur le plan scénaristique, c'est solide comme un bon film.

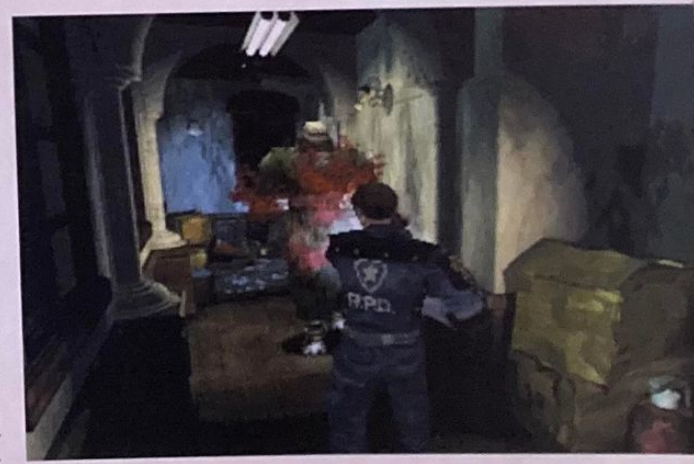
Des allures de Rambo

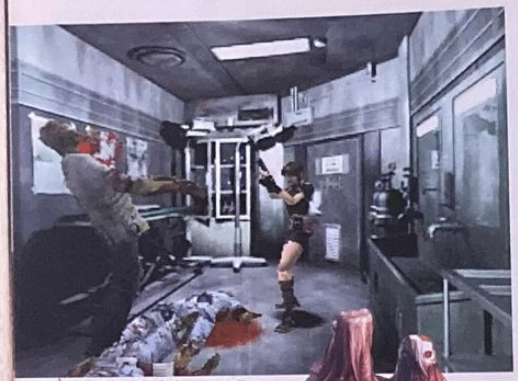
Souvenez-vous, dans le premier volet, lorsqu'on trouvait un fusil à pompe ou un magnum, on était super heureux, c'était un peu la divine providence. Ce n'est plus le cas. Cette fois, Capcom a sorti l'artillerie lourde : lance-flammes, uzis, shotguns, arbalètes, fusils électriques, pistolets automatiques, lance-grenades, mitrailleuses... une véritable orgie ! Vous aurez même la possibilité de rendre certaines armes de base plus puissantes en les customisant.

Dans Resident Evil 2, les références cinématographiques fusent de toute part : Alien, The Thing, Zombie, Terminator. Les programmeurs connaissent leurs classiques !

Capcom et le sens du rythme

L'autre nouveauté marquante de ce deuxième volet est certainement l'importance accordée aux seconds rôles, une particularité qui renforce le caractère cinématographique déjà très prononcé du titre de Capcom. Ainsi, en cours d'aventure, il vous sera possible d'incarner d'autres personnages clefs, à savoir une petite fille débrouillarde de 12 ans, Sherry Birkin, qui pourra profiter de sa petite taille pour se faufiler dans les endroits les plus exigus et Ada Wang une charmante asiatique aux motivations mystérieuses qui viendra seconder Leon dans les moments forts. Une alternance de rôles qui donne une réelle ampleur à l'aventure, une consistance inhabituelle aux personnages et qui relance considérablement le rythme des événements. Capcom a su ainsi briser cette routine "recherche d'objet-combat" qui finit souvent par anesthésier les bons scénarii et lasser le joueur.





Les zombis sont très résistants, ne gaspillez pas vos munitions, contournez-les !

Les énigmes sont loin d'être des casse-tête chinois.

Des angles de vue qui entretiennent le malaise du joueur.

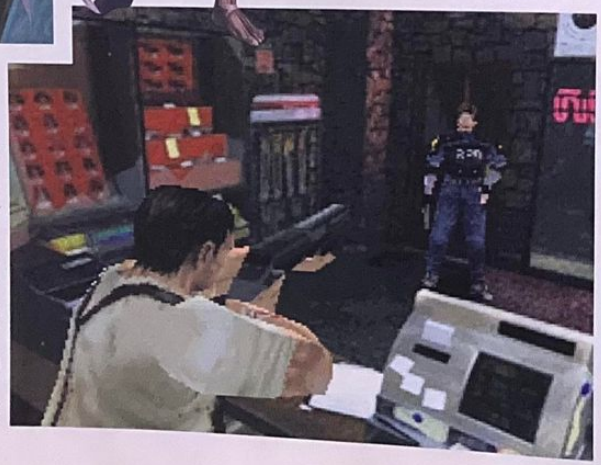
Parental Advisory : explicit violence and gore

Ah ! Ah ! Nous y voilà, ça vous plaît ce genre d'accroche, hein ? Ça ne surprendra personne, Resident 2 est un jeu d'adulte déconseillé aux âmes sensibles et aux esprits perturbés. Pour vous donner un ordre d'idée, le premier volet à côté c'est la "Petite maison dans la prairie" ! La violence est ici plus extrême, les rencontres plus macabres et l'horreur atteint son paroxysme dans des scènes de cannibalisme (miam !), de mutations, (ouha !) et de mutilations, (blurp !) dignes des plus grands films du genre. Le tout est bien sûr soutenu par des angles de vue recherchés, des thèmes musicaux et un environnement sonore angoissant à souhait qui confèrent à cette suite une atmosphère étouffante, presque palpable, que vous ne retrouverez dans aucune autre production PlayStation et qui transcende sans aucune difficulté celle du premier épisode. Shinji Mikami, le créateur de Resident Evil et son équipe ne sont pas des fans de Georges A. Romero (Zombie) et de Sam Raimi (Evil Dead) pour rien. On sursaute, on a la gorge nouée, on se sent rassuré au contact de certaines rencontres, l'écoeurement vous gagne à la vue d'autres scènes et on ne rigole jamais... ou alors nerveusement ! Le joueur est vraiment pris dans un maelström d'émotions inédites auquel il ne peut échapper et ça c'est génial.

Comme dirait Gainsbourg...

... Nobody's perfect. Ce n'est pas tellement l'aspect technique du soft qui est à remettre en cause. De ce côté-là, les 40 personnes qui ont participé au développement ont vraiment assuré même s'il n'est pas question d'évoquer ici une révolution technologique. Les graphismes des décors pré-calculés sont d'une richesse incroyable, les lieux beaucoup plus vastes et variés que dans le premier volet, les teintes choisies entretiennent à merveille le malaise du joueur, le bestiaire s'est aussi très largement étoffé et les interludes en images de synthèse sont plus nombreux, enfin les zombis attaquent en meute sans qu'aucun ralentissement ne vienne perturber leurs motivations. Bref, mis à part quelques discrets enchevêtrements de polygones, rien à signaler. Non, le problème vient d'ailleurs. Resident Evil 2 est beaucoup trop facile, même en mode "normal". Lors des premières parties, comptez 6 heures de jeu par scénario... et encore, en y mettant de la mauvaise volonté ! Les énigmes (peu nombreuses) sont vraiment simplistes et ne vous poseront, dans la plupart des cas, aucun problème. Sur ce coup là, il faut reconnaître que les développeurs ont été un petit peu paresseux. D'autre part, vous ne serez jamais à court de munitions, de spray ou d'herbe de soin. Enfin, en début de partie, les armes sont beaucoup trop puissantes et facilitent considérablement la progression du joueur. Ainsi, avec le système de visée automatique, vous ne ferez qu'une bouchée de vos agresseurs. C'est évident, en préférant laisser la part belle au rythme et aux surprises pour séduire le grand public, Capcom a négligé l'aspect survie qui faisait toute la quintessence du premier volet . Mais bon, doit-on pour autant se priver de ce petit bijou ? Certainement pas ! Vous risqueriez de passer à côté du titre le plus tripant de la PlayStation. En plus tous les dialogues sont sous-titrés dans la langue de Molière et l'interface a été traduite. Alors, pour faire en sorte que ce voyage aux portes de l'Enfer soit le plus savoureux possible, veillez à respecter les consignes suivantes : réveillez-vous vers 2 ou 3 heures du matin quand toute la maison est endormie, n'allumez aucune lumière, juste votre console et votre téléviseur, installez-vous confortablement dans votre fauteuil et jouez. Parole de testeur, vous ne le regretterez pas...

Pour vaincre plus facilement le crocodile, souvenez-vous de la fin des Dents de la mer !



2 CD, 4 scénarii pour un jeu unique mais trop facile

Le briquet sert plus qu'on ne le pense.

Durant votre aventure, vous serez amené à contrôler des personnages secondaires. Cool !

RESIDENT EVIL 2

DESIGN : Des lieux variés et réalistes, des monstres hideux et des teintes qui font froid dans le dos. **8**

DURÉE DE VIE : Les meilleurs finiront en moins de 10h ! Un peu court et trop facile quand même. **5**

JOUABILITÉ : Il est possible d'opter pour une visée automatique. Interface simple et efficace. **9**

MUSIQUE ET SON : Des musiques très angoissantes et des bruitages gores. Brrr... **7**

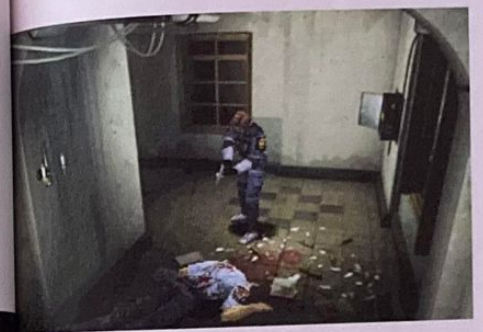
ORIGINALITÉ : Des scénarii parfaitement construits et une atmosphère horrifique unique. **7**

ORIGINALITÉ : Zombis plus nombreux et bugs assez rares mais pas de prouesses technologiques. **7**

EN RÉSUMÉ

Le gros défaut de Resident Evil 2 est sa durée de vie. Il y a bien 2 CD et 4 scénarii, mais on finit beaucoup trop vite. Toutefois, cela n'empêche pas cette suite d'être un pur chef-d'oeuvre vidéo-ludique. L'histoire est passionnante, l'aventure rythmée et les rebondissements vous scotcheront.

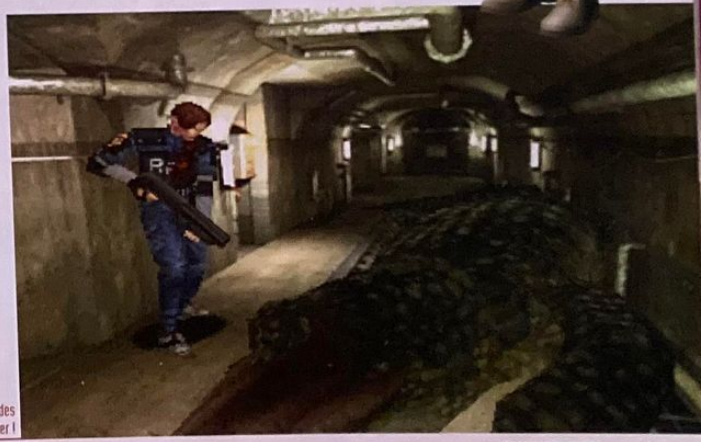
9

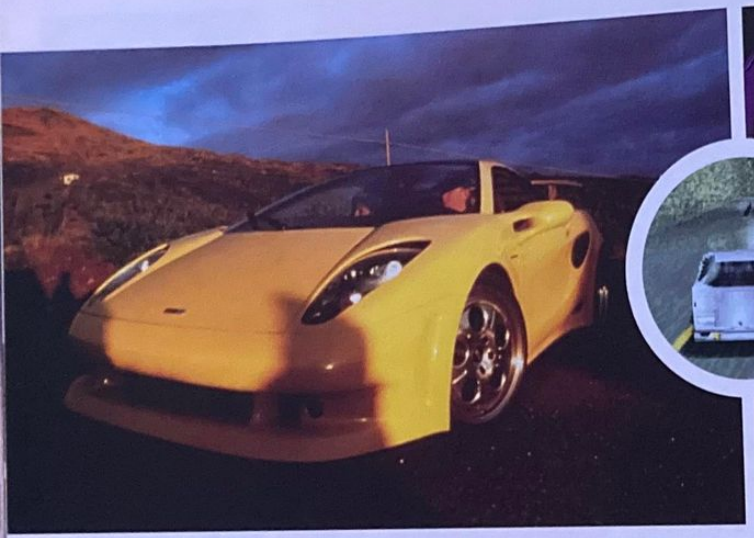


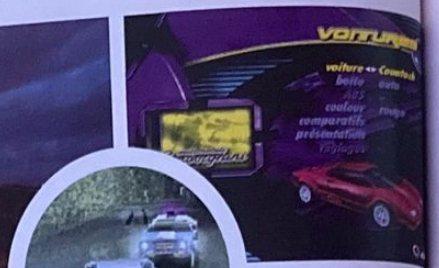
Top Secret

Comme dans le premier volet, il existe de nombreux secrets : des nouvelles armes dévastatrices (gatling à la Predator, lance-roquettes...), des sapes très classes pour nos deux héros, des personnages cachés dont Tofu, et carrément un mini scénario bonus dans lequel vous incarnez les deux commandos d'Umbrella. Cool ! Pour avoir accès à tout ceci, pas de tips, hélas. Vous ne devrez compter que sur vos performances de joueur. Sans trop rentrer dans les détails - on vous concocte, pour notre prochain hors série, une soluce hyper détaillée - sachez qu'il faudra terminer en mode normal les 4 scénarii en moins de 2h30 (si, si !) sans sauvegarder (gloups !) et parfois même sans utiliser de spray ou d'herbe de soin (regioups !).

Des rebondissements à la pelle et un rythme d'enfer, voilà ce qui vous attend !







NEED FOR SPEED 3

Editeur : Electronic Arts
Disponible en avril

Par Jean Santoni

Pour un maximum d'émotions fortes, optez pour un trafic dense !

fiche technique — NEED FOR SPEED 3

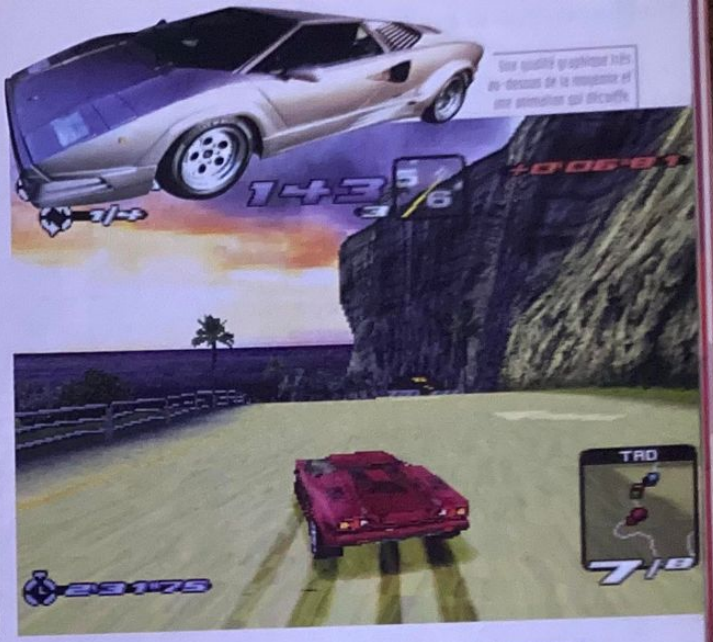
Genre	Course automobile
Editeur	Electronic Arts
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1 à 2
Niveaux de difficulté	2
Continues	Non
Memory Card	Oui (2 blocs)
Son en	Dolby surround
Après une demi-heure de jeu	On force son 1er barrage de police !

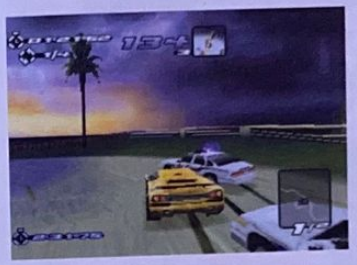
Des flics intelligents et coriaces !

Le frein à main : la clef de la victoire !

Après un deuxième volet peu convaincant, Electronic Arts se ressaisit et parvient une nouvelle fois à nous étonner. Cette fois, Need For Speed 3 devrait mettre tous les joueurs d'accord. Messieurs, préparez-vous à un grand moment de jeu vidéo !

Une qualité graphique très au-dessus de la moyenne et une animation qui décoiffe.





HOT PURSUIT

Un mode poursuite qui justifie à lui seul l'achat du jeu

Oubliez tout ce que nous avons dit au sujet de Need For Speed 3 dans le casting très pessimiste du mois dernier. Alors que nous nous attendions tous à un nanare vidéo-ludique de la pire espèce, ce troisième volet se révèle être, à la surprise générale, un véritable petit bijou de jouabilité et de technique. Un vrai coup de théâtre ! Quelle démarche marketing étrange de la part de l'éditeur américain : nous envoyer un mois avant le test, une version bêta qui n'est absolument pas représentative de ce que sera la version définitive au risque de saborder le lancement de son produit sur le marché. Le genre de bavure qui ne pardonne pas (le bouche à oreille ça va très vite) surtout à quelques mois de l'arrivée de Gran Turismo !

A la recherche de l'alchimie perdue

Need For Speed a toujours été une série à controverse qui n'est jamais réellement parvenue à trouver son public. Le premier volet était bien réalisé mais trop orienté simulation, obligeant le joueur à caresser délicatement le pad du bout des doigts à l'approche des virages : épuisant et peu instinctif. Le second, quant à lui, frisait la parodie, tant dans la réalisation que dans le gameplay, une plaisanterie de mauvais goût dont nous ne referons pas le procès ! Heureusement Electronic Arts a su tirer partie de ses erreurs passées en trouvant cette fois le parfait compromis entre l'arcade et la simulation, entre le sérieux et le fun, l'alchimie ultime qui fait que le joueur reste de longues heures devant l'écran noir de ses nuits blanches, les mains scotchées à sa manette. Oui, nous avons là un soft surprenant au-delà de toute espérance.

Electronic Arts sort le grand jeu

Need For Speed 3, c'est avant tout des voitures qui font rêver, des bolides aux performances de F1 que le commun des mortels (c'est-à-dire vous et moi) ne pourra certainement jamais se payer. On en trouve huit au garage, proposant tous des comportements routiers très différents : Corvette, Countach, Diablo SV, Italdesign Nazca, Ferrari 550 et 355, Jaguar XJS et pour

Les loups sont tenaces. Tenter de les semer n'est pas chose facile même au volant d'un bolide pouvant dépasser les 250 km/h...

Le top de l'extrême : une course de nuit, contre les flics, sur une route de montagne, en pleine tempête de neige.

Le jeu propose un système de ralentis particulièrement spectaculaire.

Terminez le mode championnat pour pouvoir bénéficier de nouveaux modèles.

Duel au sommet

NFS 3 offre certainement le mode multi-joueurs le plus complet du marché puisqu'il est possible de se faire la bourre avec son petit camarade de jeu dans tous les modes possibles et imaginables : championnat, poursuite, challenge et dont. Malgré le split, les reliefs et les courbes des circuits sont parfaitement lisibles et les ralentissements assez rares. Enfin vous pourrez opter pour plusieurs vues pour un maximum de confort et revoir votre course en utilisant la fonction magnétoscope.

finir en beauté, Mercedes CLK ! Mais cette année, Need For Speed 3 c'est surtout des sensations de conduite extrêmes totalement inédites grâce à un moteur 3D entièrement nouveau. Les programmeurs ont certainement utilisé le nouvel outil de développement mis au point par Sony pour en arriver à ce résultat. C'est fluide, speed (on a réellement l'impression d'aller à 300 km/h), sans ralentissements ni problèmes d'affichage (de minuscules bugs toutefois), les graphismes sont en moyenne résolution (512x256) et proposent un très haut niveau de détail, on voit même les décors se refléter sur les carrosseries des voitures comme dans les ralentis de Gran Turismo ! Enfin, on ne retrouve pas ce défaut agaçant spécifique à la série qui donnait l'illusion, à grande vitesse, que les textures du sol se figeaient ! Vous l'aurez compris, ce titre se situe aux antipodes des précédents volets mais aussi des productions les plus récentes (V-Rally, F1 97, Newman Haas). Cette remarque est également valable pour le réalisme de la conduite. En mode arcade, comme en mode simulation (dans lequel les réglages conditionneront vos résultats) le comportement des voitures requiert une conduite assez technique, les neufs circuits du jeu étant particulièrement tortueux. Mais pas de panique, ce n'est jamais rebutant. A ce titre, sachez que NFS 3 propose la conduite au frein à main la plus agréable qu'il nous ait été donné d'essayer ; ça demande un peu d'entraînement, c'est vrai, mais une fois le contre braquage maîtrisé on parvient à amorcer les virages en épingle les plus difficiles avec une précision diabolique. Bref, le pad en main, vous êtes sûr de ne pas décrocher.

Comme un parfum de Blues Brothers...

Bien réalisé, suffisamment vraisemblable en mode simulation pour s'attirer les faveurs d'un public de connaisseurs, le titre d'Electronic Arts dispose de bien d'autres atouts et se paie même le luxe d'innover dans un genre où les joueurs pensaient avoir tout vu. En fait, vous trouverez dans cette production tout ce que les autres jeux de caisses n'offrent pas ! De belles voitures, un trafic paramétrable, des circuits très bien conçus truffés de raccourcis, d'embranchements, de dénivelés vertigineux, de changements de revêtement et de pièges plus ou moins naturels. Mais vous découvrirez également des modes de jeux et des options totalement inédites, dont des courses de nuit, un mode essai dans lequel vous vous initierez aux dangers des tracés en compagnie d'un copilote et surtout un mode poursuite d'ores et déjà mythique qui n'est pas sans rappeler les meilleurs moments des Blues Brothers ou de la série Shérif fais-moi peur ! Imaginez-vous, à bord d'une Diablo SV rouge sang lancée à plus de 250 km/h, à la poursuite de votre rival, sur une route de montagne à double sens très fréquentée. Soudain, vous entendez un bruit strident, des sirènes ! Ce sont les flics, votre course est illégale, ils vous ont pris en chasse, ils arrivent à votre hauteur et vous ordonnent de stopper votre véhicule. Bien sûr vous n'obéissez pas, il s'ensuit une course-poursuite d'anthologie durant laquelle les keufs tenteront de vous pousser sur le côté de la route, dresseront des barrages et appelleront du renfort.... Vous en connaissez beaucoup des jeux qui procurent ce type de sensations ? Bon, comme il faut bien trouver des défauts, on évoquera pour conclure les musiques "bateau" et la trop grande difficulté du jeu en mode championnat. L'IA des concurrents est si développée que vous devrez batailler dur et soigner la moindre de vos trajectoires pour espérer finir dans les trois premiers. C'est jouable mais ça demande une bonne dose de self-control et une maîtrise parfaite du frein à main surtout sur les derniers tracés. Messieurs les joueurs, c'est à vous de jouer !

Le mode essai permet de se familiariser avec les pièges des circuits. Ecoutez votre copilote et essayez de suivre la trajectoire idéale indiquée au sol.

Les effets météorologiques ne sont pas très impressionnants. La pluie cependant modifie votre adhérence.

NEED FOR SPEED

DESIGN : Splendide ! Paysages et bolides très réalistes. 8

DURÉE DE VIE : Jeu difficile qui propose 8 circuits bien conçus et variés. De nombreux mode de jeu. 8

JOUABILITÉ : Conduite au frein à main agréable, mode simulation difficile mais pas indomptable. 8

MUSIQUE ET SON : Une ambiance speed. Vous ne vous lasserez pas des sirènes des flics ! 8

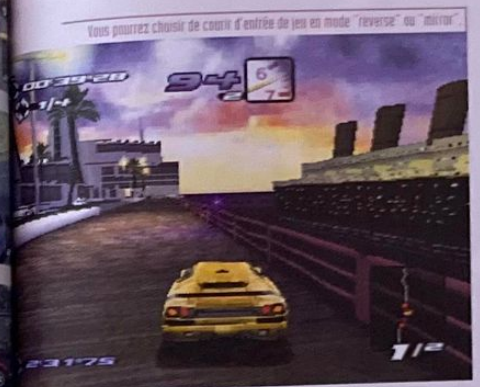
ORIGINALITÉ : Le mode poursuite, les courses de nuit et les contresens par excellence ! 7

TECHNIQUE : Pas de clipping, de ralentissements, ni de bug et une vitesse qui coupe le souffle. 8

EN RÉSUMÉ

La surprise du mois ! Ce jeu volant est une réussite incontestable à ne louper sous aucun prétexte même si Gran Turismo pointe le bout de son pare-chocs. C'est speed, fun et parfaitement réalisé. Les softs qui vous soufflent des heures sont plutôt rares, alors foncez ! 8

Vous pourrez choisir de courir d'entrée de jeu en mode "reverse" ou "mirror".



Arcade ou simulation ?

Need For Speed 3 propose deux styles de conduite. Dans le mode arcade la conduite est principalement axée sur les dérapages et l'usage immodéré du frein à main. D'autre part, les changements de revêtement n'auront quasiment pas d'influence sur l'adhérence de votre bolide. Par contre, en mode simulation, c'est une autre paire de manches. Les modèles physiques, sans atteindre le niveau de ceux de Gran Turismo, sont nettement plus réalistes et ne pardonnent aucune erreur. Aussi, n'espérez pas finir une course sans avoir au préalable réglé votre caisse. Pour vous aider EA a tout prévu : tous les réglages vous sont expliqués clairement en français. Il existe en tout 7 paramètres que vous devrez modifier en fonction de la configuration des circuits. Les amateurs sauront apprécier.

En vue interne, les sensations sont extrêmes.

Avec NFS 3, Electronic Arts donne un second souffle à la course automobile !

Le sens de l'habillage

Dans ce troisième volet pas de vidéo (sniff) mais des tonnes de photos et un maximum d'informations sur ces 8 bolides d'exception que nous vous souhaitons de pouvoir vous offrir un jour (on peut toujours rêver !). Vous aurez droit également à un descriptif très précis de chaque circuit et des dangers que vous y rencontrerez. Bref, on retrouve dans cette production tout le savoir-faire d'Electronic Arts en matière d'habillage.

DARK OMEN

Par Dave Martinyuk

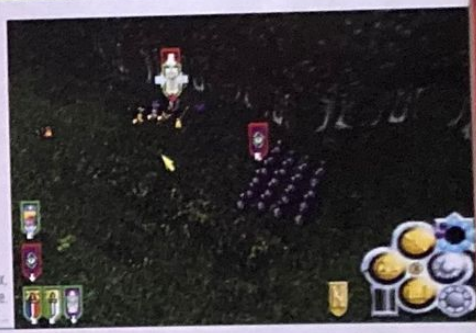
Editeur : Electronic Arts
Disponible en avril

Fiche technique — DARK OMEN

Genre	Stratégie
Editeur	Electronic Arts
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	Non
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Plus de trois morts dans vos rangs ? Recommencez.

Les amateurs de jeux de stratégie ne sont pas vraiment délaissés par la PlayStation. Néanmoins, et contrairement à d'autres genres (course et baston, au hasard), ce style est loin d'être sur-représenté. Dark Omen est là pour grossir les rangs des Warcraft et autres Alerte Rouge.

Lorsque les unités ennemies sont sur le point d'anéantir vos troupes, ces dernières s'enfuient sans tenir compte de vos ordres.

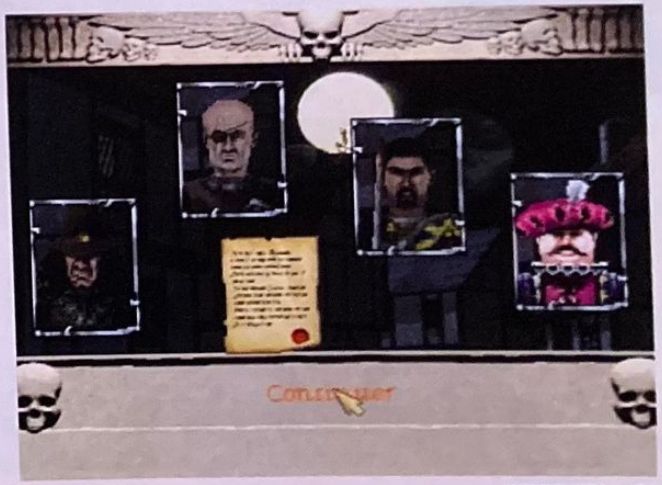


Les flagellants, de véritables fous furieux, sont en train de s'occuper d'un mage. Mais les renforts arrivent.

Dark Omen est un jeu inspiré de l'univers Warhammer, bien connu des rôlistes chevronnés. Ce monde à part, suintant la magie et peuplé de viles créatures, a déjà donné naissance à un premier jeu PlayStation : Shadow of the Horned Rat ("l'ombre du rat cornu", tout un programme !). Etant assez fouillé, Dark Omen se révèle bien meilleur, et porter sur lui un regard global sans omissions majeures n'est pas facile. Entrons donc dans le vif du sujet.

L'art de la guerre

Vous êtes Morgan Berhardt, le chef d'une bande de mercenaires armés. Vos agissements vous font remarquer par l'empereur qui vous demande alors de vous joindre à lui pour résoudre différents problèmes un peu partout sur le territoire. Commençant par la simple escorte de la princesse, sa cousine, vous serez ensuite responsable d'un poste-frontière, puis vous devrez tracer votre chemin vers le château d'un Comte vampire où les morts vivants en tout genre ne manquent pas. Les batailles qui vous attendent sont nombreuses et elles devront toutes faire l'objet de plans très tactiques si vous ne voulez pas, à chaque fois, perdre un trop grand nombre d'hommes. Sachez d'ailleurs que, si vous débutez



La phase de déploiement. Prenez votre temps pour réfléchir, après vous en aurez beaucoup moins.

Parfois, vous devrez prendre des décisions tactiques importantes. Allez-vous rester sur place pour aider vos amis nains, ou bien poursuivez-vous votre mission comme convenu ?

Chargez ! La technique est sans finesse mais elle s'avère efficace.

l'aventure avec vos seules troupes (la cavalerie dont vous faites partie, un détachement d'infanterie, des archers et des canonniers), vous finissez en réalité par en recruter beaucoup d'autres. Ces dernières resteront plus ou moins longtemps avec vous, parfois juste pour une bataille, mais elles s'avéreront toujours très utiles. Une bataille se déroule de la façon suivante : d'abord, il vous faut sélectionner vos troupes. Vous pouvez en placer huit au maximum sur le champ de bataille. Attention, dans un premier temps, votre zone d'action est limitée. Si vous désirez déplacer une troupe hors de la zone de déploiement initiale, il faut ensuite lui ordonner de marcher. Une fois les régiments disposés, appuyez sur le bouton Start et, là, magie vidéoludique, le tableau fixe prend vie. Les troupes ennemies se manifestent, vos propres unités se déplacent selon les ordres que vous leurs donnez... C'est à partir de ce moment précis qu'il faut réfléchir rapidement et avoir le doigt leste. En effet, Dark Omen se déroule en temps réel, et vous devez vous occuper de toutes vos troupes en même temps. Attaquez par ici, visez-moi ça, préparez ce sort magique... Vos chefs d'unités apparaissent dans de petites vignettes et vous les entendez crier à la mort à tout bout de champ : "Nous sommes attaqués", "Ennemi détruit", "Chargez !". Cela vous permet de savoir, à peu près, où vous en êtes. Le truc, c'est qu'il faut jongler d'une troupe à l'autre et avoir l'oeil sur toutes et tout pour ne pas être débordé. Ajoutez à cela la gestion du système de zooms, l'utilisation des raccourcis pour sélectionner les différentes bannières (ces raccourcis existent pour le paddle, mais pas pour la souris), les ordres à donner en permanence... C'est vraiment l'enfer. L'exercice est difficile et on est souvent frustré de ne pas pouvoir réagir assez vite face à un nouveau danger. Impossible de modifier la vitesse du jeu ou de faire une pause constructive pour souffler un peu. Ici, la vitesse d'exécution est reine et il faut vraiment vivre ses batailles pour les emporter.

Et encore ?

Dark Omen n'est pas exempt de détails. Au contraire, un bon nombre de paramètres est à prendre en compte tel que la nature du terrain (on se déplace plus ou moins vite selon la surface), le relief (la ligne de vue est importante car certaines troupes ennemies restent invisibles tant qu'aucun de vos régiments ne se place dans le bon axe pour les apercevoir), les trésors à récupérer sur les champs de batailles (quantité d'or ou sorts magiques)... En jouant, vous découvrirez des tas de petits trucs : qualités et défauts de vos troupes, mise au point de nouvelles techniques (attaque sur les flancs, retraite pour embuscade, etc.), gestion de l'or accumulé... Bref, on devient un vrai petit Bonaparte du paddle et on finit par porter sur son téléviseur un regard impavide de conquérant. Les leçons sont cher payées, au début mais, inlassablement, vous remettez sur le métier votre ouvrage et les fils de votre stratégie finissent par donner vie à une tapisserie guerrière emplie de sens. Les victoires se suivent, les réflexes se précisent... A ce stade, on peut estimer être devenu un vrai joueur de Dark Omen. Et on en retire un plaisir certain.

> "La guerre donne de l'avancement à ceux qui ne reculent pas." *
>
> * Philippe Bouvard (si, si !)

DARK OMEN

DESIGN : Les décors en 3D sont sobres mais assez réussis. Sprites grossiers, mais bon... 6

DURÉE DE VIE : Le jeu est franchement difficile. On recommence souvent les batailles. 8

JOUABILITÉ : La jouabilité n'est par mauvaise mais il faut s'y habituer. Souris recommandée. 7

MUSIQUE ET SON : Bruits de batailles corrects, musiques OK mais voix off moyennes. 7

ORIGINALITÉ : Des jeux de stratégie, on commence à en compter quelques-uns sur PlayStation... 6

TECHNIQUE : Doté d'un moteur 3D hallucinant, les déplacements sont d'une grande fluidité. 7

EN RÉSUMÉ

Dark Omen s'adresse aux fans de wargames. Ceux qui apprécient l'univers de Warhammer seront tentés de voir ce que Dark Omen a dans le ventre et ne devraient pas être déçus. L'aventure est épique et se révèle d'une difficulté rare. Vous serrez-vous à la hauteur.

7

La phase de déploiement terminée, vos régiments se déplacent selon les ordres que vous leurs avez donnés.

Le relief du terrain est un élément très important. Prendre d'assaut cette place surélevée, par exemple, est loin d'être facile.

C'est sur cet écran que vous décidez des régiments à envoyer au combat.

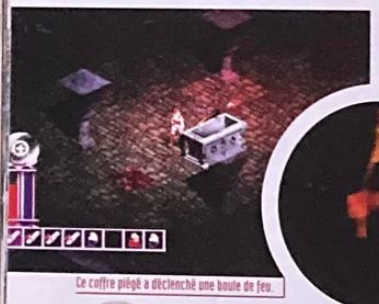
Gros plan sur vos troupes

Un menu spécial, accessible avant et après les batailles, vous permet de gérer vos régiments. C'est ici que vous découvrez les forces et les faiblesses de vos hommes et pouvez décider de remettre un peu de sang neuf dans vos troupes, si vous avez subi quelques pertes. Les icônes boucliers représentent la classe d'armure de vos troupes. Vous pouvez les rendre plus résistantes en vous dirigeant de quelques espèces somnolentes et irrébuchantes. Enfin, n oubliez pas que si certaines troupes restent avec vous tout au long de l'aventure, d'autres ne sont là que pour une bataille. Tout ça pour dire que, si vous voulez faire prendre des risques à certains hommes, il vaut peut-être mieux ne pas y envoyer les vôtres. Enfin, moi, je dis ça...

DIABLO

Editeur : Electronic Arts/Blizzard
Disponible en avril

Par Grégory Scriftgiser

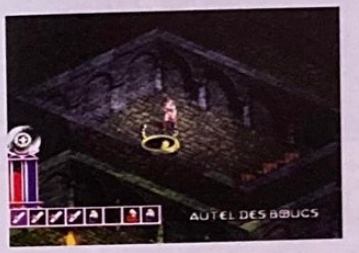


Ce coffre piégé a déclenché une boule de feu.

Fiche technique — DIABLO

Genre	Action/role
Editeur	Electronic Arts/Blizzard
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Continues	Sauvegardes
Memory Card	10 blocs partie, 1 bloc perso
Son en	Mono/stéréo
Après une demi-heure de jeu	On est pris par la spirale des points d'expérience.

Il aura mis le temps, le petit père Diablo, pour tenter son putsch PlayStation. Alors, pari réussi ? On peut dire que oui, car Diablo reste le soft captivant découvert sur PC. Et, s'il perd en finesse graphique, le mode 2 joueurs lui donne un second souffle !



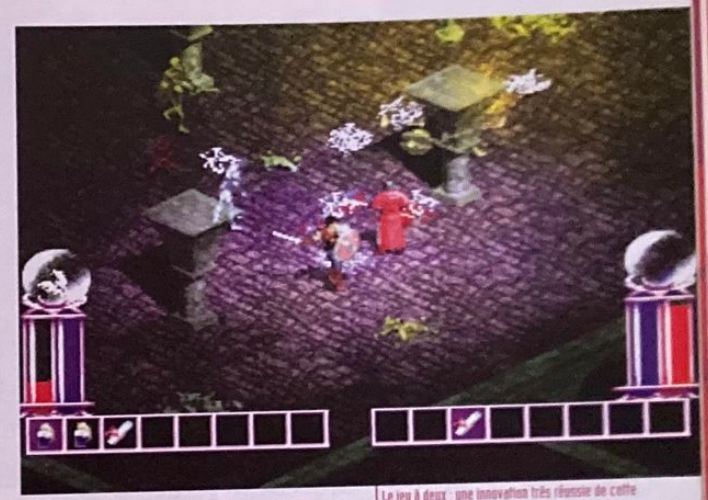
Parti à l'aventure depuis longtemps déjà, vous voilà de retour dans votre village natal. Vous étiez déjà alléché par l'odeur du gibier cuisiné et pensiez à la cuite à grands coups d'hydromel mais, voilà-t-y pas que la courbe démographique du village a pris un sale coup pendant votre absence ! Sous l'emprise d'un Mal que vous identifierez vite comme infernal, les rares survivants vous percevront comme leur seul espoir. Gagné dans le même temps par un esprit de vengeance contre ce qui a tué votre famille, vous pénétrerez dans les sombres labyrinthes du donjon de Diablo qui s'avère être à la base de tout.

Maman, j'ai peur

Pour commencer, choisissez votre camp : serez-vous un guerrier expert du corps à corps et capable de réparer vous-même armes et armures, ou une femme archer passée maître au tir à l'arc et dans le désamorçage de pièges ou bien encore un mage pour qui les forces telluriques et la recherche des objets magiques n'ont plus aucun secret ? Moyennant un peu d'entraînement - et ce n'est pas ce qui va manquer, croyez-moi, chaque classe de personnages peut prétendre aux talents des deux autres.

Avant tout, un p'tit coup

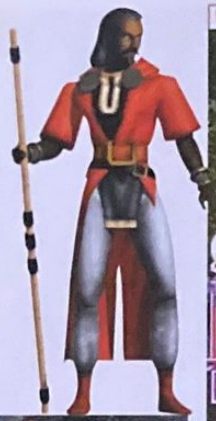
Le début de l'aventure prend évidemment place dans le village réduit à quelques habitants. Vous ferez donc vite connaissance avec le forgeron, la sorcière qui vit à l'écart, le sale gosse revendeur de merveilles et l'aubergiste désespéré. C'est ce dernier qui vous indiquera la mission à accomplir. En plus de l'objectif général qui est de trouver Diablo et de lui régler son compte pour le bien de tous et surtout le vôtre, ce taulier, si connu des rôlistes, aura toujours un sous-scénario à vous proposer. Ainsi Diablo renferme plus d'une vingtaine de quêtes qui vous sera proposée aléatoirement et



Le jeu à deux : une innovation très réussie de cette version PlayStation.

Le système vous permet de choisir vos sorts quand vous le désirez. Deux au choix peuvent être alternés, en particulier, en combinant R2 et triangle.

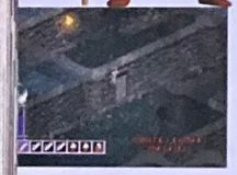
Un soft prenant, aux couloirs pleins de surprises



Vous apprendrez des détails obscurs dans les volumes qui, comme celui-ci, prennent la poussière dans le donjon.

L'or se trouve dans les coffres ou sur les monstres. Vous n'en aurez jamais assez !

Les livres de magie vous apprendront de nouveaux sorts.



Les objets que vous portez sont bien sûr limités à votre sac et à votre équipement.

dont la réussite débouchera bien sûr sur une récompense de choix, tel un objet magique unique. J'en vois déjà qui frémissent d'impatience à l'idée d'engager la collection... Globalement, Diablo se situe dans le domaine du jeu d'action/exploration mais, ce qui le rend si attachant, c'est justement la possibilité d'augmenter les caractéristiques de son personnage au gré du gain de points d'expérience et de la collecte d'équipements, de sortilèges et d'objets magiques sans cesse plus puissants. Non seulement le système, incluant des caractéristiques (force, dextérité, magie et vitalité), un inventaire et un grimoire est simple mais il est aussi bien construit et très vite intégré. Votre personnage augmentera en niveau et, lors de certains passages clés (au début, tous les 2 niveaux), vous pourrez répartir des points dans les 4 caractéristiques. L'inventaire, utilisant un système de cases, permet, lui, de gérer l'encombrement et le classement par niveau des sorts (une trentaine). Dès lors, on s'attache à faire survivre le personnage qui pourra régulièrement revenir au village afin de vendre son butin, acheter de nouveaux objets, se renseigner, etc. On accroche pour cela mais pas seulement...

Du nouveau

Ainsi, soulignons qu'on peut jouer à deux en simultané. Comme il vous est possible de sauvegarder votre personnage à tout moment, rien ne vous empêchera par la suite de lancer une nouvelle partie à deux, chaque joueur avec son propre personnage. Les quêtes restent les mêmes mais il faut avoir effectué de nombreuses parties avant d'en avoir fait le tour. De plus, le gigantesque donjon de Diablo qui descend jusqu'au vingtième sous-sol au moins, est entièrement généré de façon aléatoire à chaque nouvelle partie !

Cette flèche, en bas à gauche de l'écran, signale que vous avez des points à répartir dans vos caractéristiques.

DIABLO

DESIGN : Personnages comme décors, l'ambiance Dark Fantasy est parfaitement rendue. **8**

DURÉE DE VIE : Même parvenu à la fin, la 1ère fois, vous n'aurez pas accompli toutes les mini-quêtes. **9**

JOUABILITÉ : L'interface au pad-dle est bonne. Les sauvegardes auraient mérité plus de soin. **8**

MUSIQUE ET SON : Des musiques absolument fantastiques, des bruitages très réussis. **8**

ORIGINALITÉ : Rien de fondamentalement révolutionnaire, juste un équilibre bien pensé. **6**

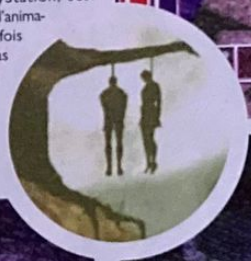
TECHNIQUE : Les graphismes sont moyens, les effets des sorts décevants. L'animation a un peu vieilli. **6**

EN RÉSUMÉ

Diablo est un jeu prenant. La composante rôle, le nombre impressionnant de mini-quêtes, d'objets à collecter, de monstres et de niveaux font qu'on a du mal à décrocher. Même si, après une journée entière de jeu, on semble lassé, on y revient quoiqu'il arrive. **7**

Diablo accaparera longuement votre console

Bref, la durée de vie en a pour son grade et on ne peut qu'apprécier. Evidemment, vous êtes là à deux doigts de vous dire que Diablo est le jeu de l'année. C'est un peu vrai, mais c'était surtout valable lors de sa sortie PC car il était réussi à tous niveaux. Aujourd'hui, sur PlayStation, ses graphismes ne sont pas au top et l'animation des personnages s'avère parfois trop statique. En résumé, il n'est pas parfait mais reste vraiment prenant, agréable à jouer et, pour ceux qui aiment les ambiances médiévales à tendance sombre, il accroche grave ! Un bon jeu qui vous tiendra en haleine longtemps.



L'aubergiste est votre bonne parole. C'est lui qui vous indiquera la plupart des quêtes à effectuer.

Le sort d'infravision vous permettra d'éviter les mauvaises surprises que peut dissimuler une porte fermée.

Le sortilège de portail magique vous autorise un aller-retour au village à n'importe quel endroit du donjon.

Vous trouverez aussi des leviers à manipuler afin d'accéder à de nouveaux recoins du donjon.

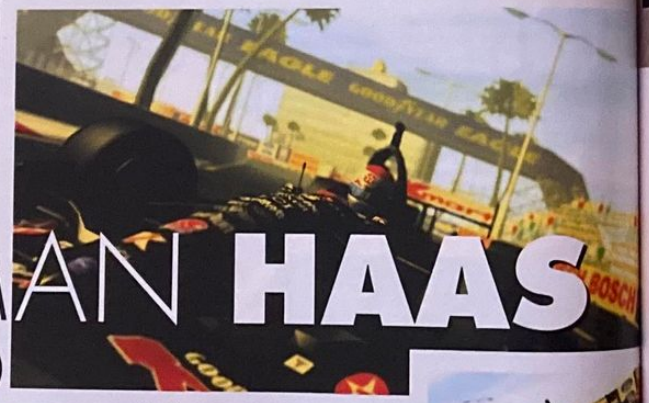
L'ancien Roi de la contrée fera l'objet d'une quête visant à le délivrer. Au fait : il est devenu fou.

Des circuits techniques, des sensations inédites et une compétition aussi intense que le championnat de Formule 1. Voilà ce que Psygnosis souhaite nous faire découvrir à travers ce jeu dédié à l'Indy Car. Pari à moitié réussi...

Par Jean Santoni

NEWMAN HAAS

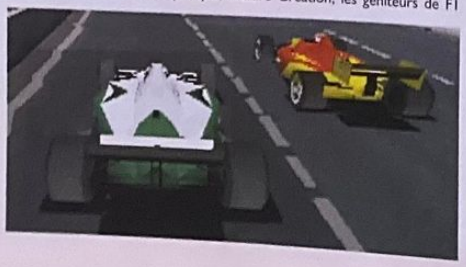
Editeur : Psygnosis
Disponible en avril



Les chocs sont suivis d'un effet de zoom arrière spectaculaire mais les voitures ne décollent pas, à l'inverse de F1 '97.

Fiche technique

NEWMAN HAAS	
Genre	Course automobile
Editeur	Psygnosis
Distributeur	Psygnosis
Nombre de joueurs	1 à 2 en écran splitté
Niveaux de difficulté	4
Continues	Non
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Dolby surround
Après une	On essaye le mode Star.
demi-heure de jeu	



G-Police, Colony Wars, Rascal... Finalement, il n'aura pas fallu attendre très longtemps pour que Psygnosis reviennent à ses premières amours. Pourtant, cette simulation d'Indy Car programmée en collaboration avec l'une des écuries les plus prestigieuses de la discipline (Newman Haas) n'a reçu qu'un accueil mitigé au sein de la rédac. Il faut dire que nous espérions tous plus ou moins un soft du même calibre que Formula One' 97 qui, malgré ses quelques défauts, demeure toujours une référence. Inutile de cacher notre déception puisque Newman Haas ne tient pas tout à fait ses promesses. Pourtant, ce titre disposait d'un réel potentiel et de moyens à la hauteur de nos aspirations. Mais alors, que s'est-il passé ?

Une technique séduisante

Le problème de Newman Haas ne réside pas au niveau de sa réalisation. De ce côté là, on peut même dire que les développeurs de Studio 33 ont plutôt bien assuré ! Mais bon, il ne faut pas non plus oublier que le travail leur a été, en grande partie, mâché puisque, Bizzare Creation, les géniteurs de F1 leur ont carrément fourni un moteur 3D et pas n'importe lequel, celui de Formula One' 97 siou plaît ! Avec un tel outil, difficile de rater son coup n'est-ce pas ? Vous retrouverez donc, dans cette production, la même qualité graphique (moyenne résolution), le même souci du détail dans la modélisation des bolides et des décors ainsi que des sensations de vitesse tout aussi convaincantes (30 images par seconde). Cependant accuser de paresse cette jeune équipe américaine et limiter son rôle à une simple repompe des routines du hit de Psygno serait injuste, car le studio a réellement optimisé ce moteur. Tout ce qui avait irrité les joueurs (les mécontentements furent à l'époque plus nombreux que vous ne l'imaginez) a été rectifié. A commencer par le clipping puisque désormais la distance d'affichage est beaucoup plus grande et les concurrents n'apparaissent plus comme par enchantement sur une ligne d'horizon flou et scintillante, de même tous les ralentissements parasites ont disparu. On trouve aussi quelques nouveautés comme, par exemple, des effets de caméra lors des accrochages ou des crashes. L'angle de caméra s'élargit alors de façon spectaculaire, donnant ainsi une dimension plus dramatique à l'événement. Les arrêts aux stands ressemblent enfin à de vrais arrêts aux stands avec des mécanos qui s'affairent autour des voitures. Les développeurs ont même pensé à intégrer un système de carte très astucieux qui vous permet de mieux anticiper les courbes, histoire que la découverte des 11 circuits du championnat de CART ne se fasse pas dans la douleur et l'énervement ! Enfin, ceux pour qui jeu vidéo rime avec convivialité seront ravis d'apprendre que le mode 2 joueurs offre cette fois la possibilité d'affronter quatre autres concurrents gérés par la console. Plutôt motivant non ? C'est marrant, j'ai soudain l'impression de parler de ce titre comme s'il s'agissait du troisième volet de Formula One ! Hélas, malgré tous ces apports techniques, malgré une ambiance sonore nettement plus dynamique et des options très complètes (réglages, assistances à la conduite, configurations de la course, etc.), Newman Haas n'est pas Formula One' 97. A mon avis, compte tenu du caractère initiatique de ce produit, les développeurs ont voulu le destiner à un très (trop ?) large public. Du coup, tout l'aspect simulation qui faisait la force de F1' 97 est passé à la trappe et les sensations qu'on éprouve au volant s'en ressentent considérablement. Les voitures ont le poids d'une 2CV et ce quelque soit le niveau de carburant embarqué, les modèles d'adhérence se révèlent fantaisistes et l'on ne sent absolument pas la force centrifuge dans les courbes. Bref, les modèles physiques ne sont pas du tout réalistes et la direction est si légère qu'on pilote souvent par à-coups. Les fans d'arcade s'y retrouveront peut-être, les puristes, quant à eux, ne se contenteront pas de ce manque de profondeur.

NEWMAN HAAS

DESIGN : Equivalent à F1' 97, avec beaucoup de détails et une modélisation 3D agréable. **7**

DURÉE DE VIE : Les fans d'arcade se réjouiront. Ceux qui recherchent une simulation réaliste jetteront vite le tour du jeu. **6**

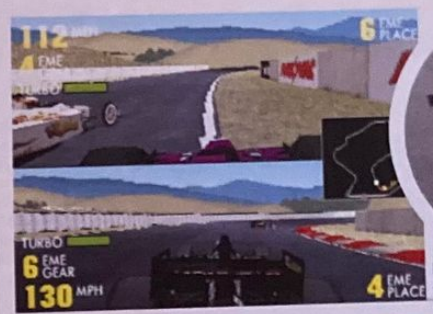
JOUABILITÉ : Très orienté arcade : la voiture est un peu trop légère et la direction trop sensible. **6**

MUSIQUE ET SON : Le son des moteurs, les commentaires, tout est ici plus dynamique que dans F1' 97. **8**

ORIGINALITÉ : Le charme de l'Indy Car et de ses circuits tortueux. De bonnes idées comme les zooms lors des crashes. **6**

TECHNIQUE : Tous les défauts de F1' 97 ont été corrigés mais les modèles physiques sont peu réalistes. **7**

EN RÉSUMÉ
6/10 pour ceux qui possèdent déjà F1' 97, 7/10 pour les autres. La vitesse est bonne, l'ambiance sonore dynamique, les circuits intéressants mais les sensations demeurent très en deçà de ce que nous attendions. Un titre trop orienté arcade à réserver avant tout aux néophytes. Les autres préféreront attendre la sortie de Gran Turismo. **6/7**



Le mode deux joueurs permet d'affronter 4 concurrents gérés par la CPU.

Le réalisme en question

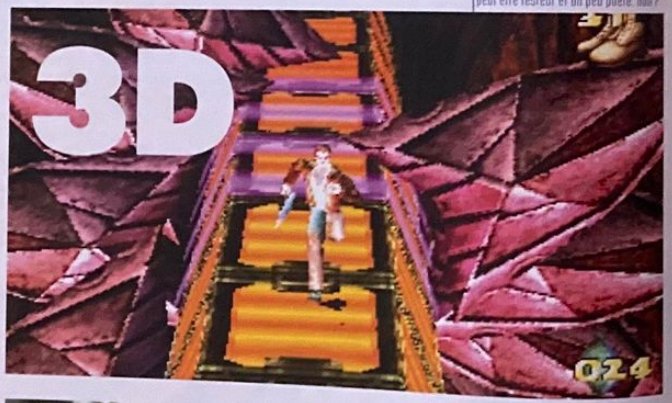
L'aspect le plus irritant du jeu est sans conteste l'absence de réalisme des modèles de conduite. Ces quelques clichés montrant les bolides jouant les tondeuses à gazon risquent de démoraliser les amoureux de sports mécaniques. Et même si en mode Star, rouler dans le gravier et dans l'herbe vous ralentit, on est assez loin des pertes d'adhérence spectaculaires de F1 '97. Ça gâche le dynamisme des courses, la découverte des 11 circuits du CART et de leurs difficultés qui, au final, n'en sont plus !

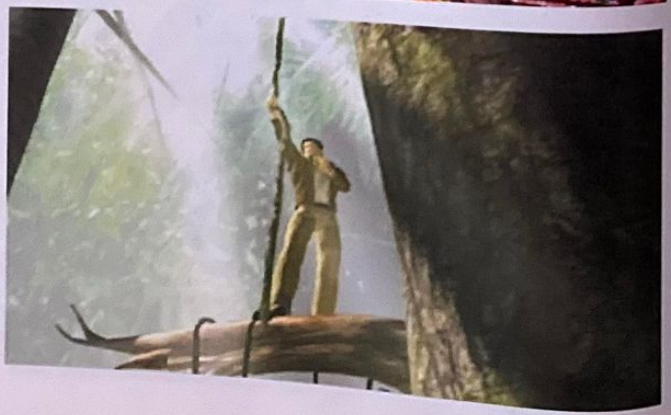
Pitfall, c'est un peu les aventures d'Indiana Jones au pays des plates-formes tueuses. Il va, il vole, il court et évite les pièges avec ses grands sauts et ses pirouettes. Un aventurier acrobate qui n'a décidément peur de rien...

Par Dave Martinyuk

PITFALL 3D

EDITEUR : ACTIVISION
DISPONIBLE EN MARS





Pour apprécier Pitfall à sa juste valeur, il faut, à la base, aimer la plate-forme. Tous ceux qui sont hermétiques au genre peuvent, en effet, directement tourner la page et passer leur chemin. Cette première condition remplie, s'essayer à Pitfall procure un certain plaisir. Les commandes ne sont guère compliquées - le saut sert énormément, le coup de piolet un peu moins et la roulade ou les bonus d'armes sont rarement utiles - et on fait courir l'infatigable Harry dans tous les coins du décor, histoire de s'habituer à ses réactions. Une fois cela fait, on se détend et on s'attaque aux onze niveaux (+ 3 boss) que compte le jeu.

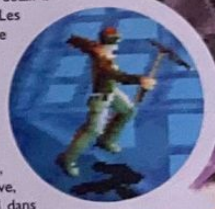
Eoh, hum... Salut, ça boume ?

"La mort est une fleur qui déploie langoureusement ses pétales..." On peut être fesseur et on peut gâter, non ?

Pas si facile que ça...

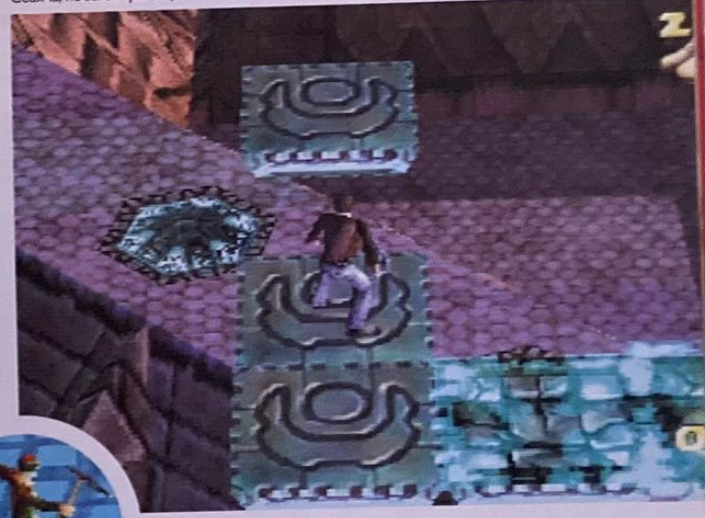
Les premiers pas dans Pitfall sont assez glorieusement récompensés. Ainsi, un bon joueur qui se donne la peine de bien fouiller chaque niveau et essaie de tuer méthodiquement tous les ennemis, récupérera rapidement plusieurs dizaines de vies. En fait, Pitfall est un titre très intelligemment pensé. Si les vies s'accumulent facilement au début, c'est parce que la difficulté du jeu est progressive et qu'on bloque parfois sur des passages qui aspirent à vitesse grand V plusieurs de vos vies et vous font maudire les programmeurs. Heureusement, les points sauvegarde (où vous réapparaissez après avoir rallumer la console) et les safe point (où vous revenez après avoir été tué au cours du jeu) sont nombreux , ce qui évite le total découragement. Et ce détail a une grande importance, croyez-moi... Les dangers auxquels vous allez devoir faire face sont de deux natures : ennemis (djinns de feu, golems, oiseaux, etc.) ou pièges érigés dans l'agencement du décor. Historique de Pitfall oblige, les difficultés les plus fréquemment rencontrées sont ces passages délirants où, entre plates-formes qui s'écroulent, rayons électriques et sol habillé de lave, vous devez sauter comme un crapaud dans tous les sens, pour vous en sortir. Les commandes répondent heureusement parfaitement et les challenges proposés sont réalisables. Malheureusement, il n'est pas toujours évident de bien évaluer les distances et on est parfois trompé par un élément du décor. Cela dit, on se fait avoir une fois, pas deux.

Marcher sur les flaques d'acide n'est pas particulièrement recommandé, mais bon, ça n'est pas super grave.



Sympathique mais limité

Pitfall est un titre qui fonctionne bien. Une fois plongé dans une partie, le système de safe point motive assez pour avoir envie d'aller toujours plus loin et, même si les gros challenges sont peu nombreux (il n'y a pas beaucoup de boss), on reste assez scotché par l'ambiance. Personnage vindicatif et sautillant, Harry devient rapidement attachant et on se dit qu'on aimerait bien le mener au bout de cette périlleuse aventure. Cependant, Pitfall ne propose pas des masses de niveaux, et on parvient au huit ou neuvième sans difficulté majeure pour peu qu'on soit motivé. Et même si les derniers niveaux se révèlent beaucoup moins évidents, on se dit que, dans l'absolu, il aurait mieux valu vingt niveaux moyennement difficiles plutôt que sept ou huit faciles et trois très durs à boucler. Un titre à réserver finalement aux amoureux de plate-forme et/ou aux quelques nostalgiques de la série des Pitfall. Ceux-là, ne seront pas déçus.



Les effets de profondeur sont parfois saisissants.

Dans un monde en 3D, le danger peut venir de partout...

Fiche technique — PITFALL 3D

Genre	Plate-forme
Editeur	Activision
Distributeur	Ubi Soft
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	2
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Vous vous êtes échauffé les doigts, et Harry les jambes.

PITFALL 3D

DESIGN : Des décors pas toujours très beaux mais, dans leur genre, plutôt bien pensés. 7

DURÉE DE VIE : Une moitié de jeu facile puis la difficulté augmente, mais rien d'insurmontable. 6

JOUABILITÉ : Des commandes simples mais des problèmes quant au relief et aux distances. 7

MUSIQUE ET SON : Les musiques collent très bien à l'action et fondent l'ambiance du jeu. 8

ORIGINALITÉ : Le principe de Pitfall reste le même. Mais plus riche et mieux réalisé. 5

TECHNIQUE : La 3D est bien exploitée mais rien de vraiment extraordinaire. 6

EN RÉSUMÉ

Pitfall 3D, c'est le classicisme absolu à la rencontre des nouvelles technologies. Moyennement impressionnant techniquement, il se révèle tout de même accrocheur et agréable. Faire évoluer Harry dans un monde en 3D apporte un réel nouveau challenge. 6

Préparez le bloc-notes, le crayon et la gomme, vous en aurez besoin. Assis dans la position du lotus, le paddle entre les mains, vous êtes enfin prêt à entrer dans l'univers de Riven...

Riven est la suite de Myst. 99 % d'entre vous le savaient sans doute déjà mais je pense aussi au 1 % restant, trop souvent oublié par facilité ou dédain (!). Digne successeur de ce titre hors-normes à l'ambiance fantastiquement calme, Riven étale la surpuissance de ses atours sur cinq CD. Rien que ça. Si le chiffre paraît impressionnant, sachez tout de même que le jeu n'est pas super long pour autant. Il l'est assez, certes, mais le nombre de CD n'est pas forcément lié à la durée de vie d'un jeu. Si vous vous y mettez maintenant, vous le finirez bien avant Noël. A priori...

RIVEN

Par Dave Matinyuk

EDITEUR : CYAN/FUNSOFT
DISPONIBLE EN AVRIL

fiche technique

RIVEN	
Genre	Réflexion
Editeur	Cyan/Funsoft
Distributeur	Acclaim
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	Non
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Soit vous kiffez, soit vous dormez...

RIVEN

DESIGN : De très jolis décors. Certes, il y a peu d'animations, mais c'est beau. 8

DURÉE DE VIE : Les patients termineront vite, les autres se muscleront le cerveau. 7

JOUABILITÉ : On bouge le doigt et on appuie sur le bouton d'action. Simple mais lassant. 7

MUSIQUE ET SON : L'ambiance sonore est importante, mais c'est le minimum syndical. 6

ORIGINALITÉ : Des jeux de ce genre, on n'en voit pas des masses sur PlayStation. 8

TECHNIQUE : La jeu est en très grande partie constitué d'écrans fixes. C'est le genre qui veut ça. 7

LE VERDICT

Riven s'adresse à un public très particulier. Jeux d'énigmes plus ou moins tordues et de jolies images. Après le passage de Myst, nombreux sont ceux qui doivent déjà avoir une idée de ce qui les attend. Et tant pis, tous ceux qui ont aimé le premier épisode ne seront pas déçus. Un peu trop court mais un peu trop cher pour une grande partie de notre rédac...

7

Vue imprenable sur la mer. On petit air de vacances...

Atmosphère, atmosphère...

Riven n'est pas un jeu à proprement parler. Le plaisir ludique qu'il procure est minime. Il pousse surtout à la réflexion et fait partie de ces titres qu'on pourrait qualifier de jeu d'ambiance. Les écrans fixes, l'environnement sonore réduit... Le cadre pourrait ainsi paraître austère aux non initiés, et l'on a fort heureusement le droit de ne pas apprécier ce jeu, mais tous ceux qui savent se plonger dans l'univers onirique de Riven en retirent un plaisir certain. Toute la difficulté réside dans le fait de rassembler tout son courage pour entrer suffisamment dans le jeu au point de se triturer les méninges pendant des heures sur une même énigme sans craquer. Après moult recherches et interrogations, deux possibilités se détachent du lot et favorisent votre évolution jusqu'à devenir un "pro. rivennien". La première, c'est de s'essayer au jeu avec, au moins, une autre personne. On échange des idées, on s'engueule, on peut abandonner le paddle à l'autre sans en être jaloux, le temps passant ainsi plus vite. L'autre solution, c'est d'y aller à petites doses. J'ai connu, par exemple, quelqu'un qui pensait à la solution du ou des problèmes auxquels il était confronté en s'endormant ou au cours de la journée suivante. Bon, il faut certes être un peu atteint. Toutefois, sachez que s'essayer à Riven "à la dure", en cherchant à avancer coûte que coûte, est la meilleure façon de se dégoûter du jeu.

"Regarde, les vagues bougent !"

L'austérité de Riven est d'une évidence flagrante et la beauté des graphismes ne suffit pas à rattraper l'ennui qui, tôt ou tard, finit par submerger le plus vaillant des joueurs. Devoir balader sa petite main partout sur l'écran pour voir sur quoi on peut agir, c'est quand même légèrement gavant. Les rotations sur les côtés sont également moyennement gérées puisque vous ne savez jamais de combien de degrés vous tournez, 90°, 180°... Vous devez le deviner de visu et les apparences sont parfois trompeuses. Un détail, certes, mais la présence d'une boussole n'aurait pas été du luxe. Attribuons, toutefois, un bon point pour les raccourcis paddle (L et R vous permettent de vous rendre directement sur les côtés de l'écran) qui rendent l'utilisation de ce dernier moins fastidieuse. Enfin, sachez que si l'ambiance sonore est assez réduite, ce n'est pas seulement parce que les musiciens sont mauvais ou un peu tire-au-flanc. C'est surtout parce que, souvent, vous devrez faire attention au moindre petit bruit. Vous en souvenir plus tard pourra parfois s'avérer utile. Bref, Riven reste d'une beauté plastique indéniable et son atmosphère enchantera les amateurs du genre. Quant aux autres, ceux qui ont déjà soufflé de désespoir au bout d'un quart d'heure, je les admire et remercie d'avoir lu ce test jusque là...

Expérience onirique fascinante ou simulateur de cartes postales ?

Petite séquence animée sous l'eau. Vous vous trouvez sur des rails et choisissez votre destination.

Cette machine un peu curieuse est, en fait, un sous-marin. Pas très rassurant hein ?

Le troisième volet des Kileak The Blood arrive en Europe. Succédant au médiocre Epidemic, Brahma Force parvient à tirer son épingle du jeu.

BRAHMA FORCE
ASSAULT ON BELTLOGGER 9

Par Grégory Szriftgiser

EDITEUR : JALECO
DISPONIBLE EN AVRIL

Les deux premiers volets étaient décevants, car ils avaient mal vieillis entre leur sortie japonaise, dans les premiers temps de la machine, et leur adaptation européenne. Brahma Force, Assault on Beltlogger 9, déroge à cette règle, à croire que l'équipe de Genki, les développeurs de cette trilogie, s'est donnée bien plus de mal cette fois-ci.

C'est l'histoire d'un Mech

Vous incarnez le leader des Brahma Force, groupe d'intervention spéciale entièrement composé de pilotes de Battle Suit, ces espèces d'énormes robots de combat. Lors d'une mission en direction de la base de Beltlogger 9, la quasi totalité de votre équipe tombe dans une embuscade organisée par une entité mystérieuse qui se fait appeler Dionisio Vega. Seul maître à bord, vous allez devoir parcourir la base et éviter ses nombreux dangers pour tirer tout cela au clair. Le scénario, moins simplet qu'il n'y paraît, s'enrichit de communications régulières avec votre central et de plein d'autres éléments d'ambiance bien venus. En ajoutant à cela les nombreuses possibilités de votre engin, vous comprendrez que Brahma Force dispose d'atouts non-négligeables. Techniquement, nous restons dans le modeste. La 3D temps réel est fluide, mais la distance d'affichage et la qualité des textures sont toutes deux assez réduites. Le son, nettement plus

Ille niveau : une porte récalcitrante. La solution réside dans votre quête d'information !

fiche technique — BRAHMA FORCE, ASSAULT ON BELTLOGGER 9

Genre	Shoot 3D/plate-forme subjective
Editeur	Jaleco
Distributeur	Virgin I.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	-
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Mono/stéréo
Après une	On a déjà enchaîné 5 niveaux,
demi-heure de jeu	mais on est pris par l'ambiance.

DESIGN : Des monstres peu impressionnants, mais un Mech réussi et des décors sympas. 6

DURÉE DE VIE : Les niveaux s'enchaînent trop vite, un bon joueur en viendra à bout rapidement. 6

JOUABILITÉ : Le Mech se manie bien, il est juste assez lourd. On navigue facilement dans les menus. 8

MUSIQUE ET SON : Des musiques réussies mais répétitives, des bruitages collant pile-poil à l'action. 6

ORIGINALITÉ : Un digne successeur des Kileak The Blood, mais avec une meilleure profondeur de jeu. 5

TECHNIQUE : Seule la fluidité est vraiment là. La distance d'affichage est exécrable et les textures répétitives. 6

EN RÉSUMÉ

Plus réussi que ses prédécesseurs les Kileak, Fluide, moins moche et disposant d'une profondeur de jeu, et d'une ambiance presente, ses gros défauts sont une durée de vie limitée et des ennemis peu impressionnants. On entre facilement dans le scénario, et Brahma Force se révèle vite être un bon jeu. 6

Une ambiance réussie, un bon gameplay, mais quelques défauts

réussi, complète les balancements de votre robot à merveille. De plus, la quantité astronomique d'options aide à se sentir proche de la machine. Vous pouvez modifier l'affichage des données à l'écran, pour éviter la surcharge graphique ou au contraire disposer de toutes les données relatives au Mobile Suit, redéfinir les contrôles, etc. A n'importe quel moment du jeu, vous pourrez accéder à un menu pour modifier votre appareil en fonction des armes, items et unités d'options ramassés, de manière à booster les 5 types d'arme (missiles, lasers, mitrailleuses, lance-grenades et méga bombes), les boucliers et autres capacités. Une profondeur de jeu d'autant plus agréable que tout est utile et que les niveaux sont relativement intéressants.

A la base...

Les stages, bien que très courts au début et rarement très difficiles, sont bien organisés et relativement variés, sinon graphiquement du moins dans leur architecture. Plutôt qu'une succession de couloirs à la Doom, ils prennent en général plutôt la forme d'arènes que vous parcourez dans les 3 dimensions grâce aux sauts de votre appareil. Brahma Force est un titre accrocheur, malgré ses petits défauts qui pour les fans de Robotech, Mechwarrior, ou ceux qui cherchent une alternative aux habituels Doom-like, est un achat justifié. Le principal défaut restant une durée de vie un peu courte à mon goût.

Un faux mur qui, une fois explosé, révèlera de nombreux bonus.

Le module à droite est une borne de sauvegarde. Elles sont nombreuses et bien réparties.

La plate-forme bouge enfin sur PlayStation. La 3D impose, jour après jour, son hégémonie. Après Gex, le mois dernier, c'est au tour de Rascal de venir titiller la curiosité de milliers d'aficionados d'un genre qu'on croyait, il y a encore peu, moribond.

Il existe un mystère que les hommes tentent de percer depuis des millénaires : l'énigme du Temps ! Croyez-moi, ce secret universel peut désormais trembler car le professeur Casper Clockwise, votre père virtuel, semble être parvenu à mettre au point une machine à voyager dans le Temps. Tout aurait pu donc aller pour le mieux, le peuple aurait découvert une machine capable de changer la face du monde, votre famille se serait retrouver étouffée sous une avalanche de piécettes d'or (le matérialisme, il n'y a que ça de vrai), mais la destiné en a décidé autrement. Chronon, le Démon du Temps, au terme d'une lutte terrible, a enlevé votre père. La situation ne peut alors être plus critique. Et, comme vous pouvez l'imaginer, vous êtes le seul espoir d'un monde soumis aux caprices temporels de Chronon. Préparez-vous à un voyage dans le Temps à travers près de 18 niveaux tels que celui des Aztèques, de l'Atlantide, du Moyen Age, des Pirates ou encore du Far West.

Ce dragon se révèle plus impressionnant qu'il n'est dangereux. Il ne vous [illegible] pas la vie supplémentaire pour autant.

Par Julien Chièze

RASCAL

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN MARS

fiche technique

RASCAL	
Genre	Plate-Forme 3D
Editeur	Psygnosis
Distributeur	Psygnosis
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Regarde mon pistolet à bulles ! T'as peur hein, avoue !

Le niveau du Far West peut [illegible] postuler pour la palme du meilleur environnement visuel.

RASCAL	Note	
DESIGN : Genre ado: casquette, lunettes teintées.... Niveaux colorés mais pas détaillés.	7	
MUSIQUE ET SON : Une bande son déplorable. Des bruitages plus ou moins convaincants.	4	
DURÉE DE VIE : 6 niveaux pour 3 époques. Une idée bien menée et une difficulté intéressante.	6	
ORIGINALITÉ : De la plate-forme 3D temps réel sans innovations sauf les différentes époques .	5	
JOUABILITÉ : Angles aberrants, impression de glissade exagérée et absence de vue subjective.	4	
TECHNIQUE : Une réalisation technique à toutes épreuves moins fouillée et moins fine que Gex.	8	

EN RÉSUMÉ

Attention, autant vous prévenir : Rascal ne s'adresse pas aux pros de la plate-forme ! Malgré sa réalisation technique éblouissante, trop de petits détails stressants sont venus entacher l'intérêt global du titre. Une aventure sympa et mignonne qui semble être réservée aux plus jeunes d'entre vous.

6/7

Les maîtres de ce niveau ne sont autres que des clones de Poséidon, en moins barbus.

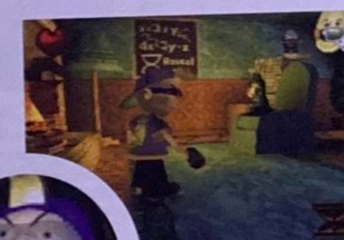
est à réserver aux angles de camera tout bonnement crispants voire à la limite de l'insoutenable lors de certains passages (voyez le niveau de l'Atlantide). Pour être plus précis, il est fréquent que la console choisisse un angle avec lequel vous ne pourrez décemment ni voir où vous vous dirigez ni même distinguer un objet à attraper. On se demande alors pour quelles raisons un mode de vue subjective, à la Gex ou Tomb Raider, n'a pas été inclus. L'autre grande déception semble être la conséquence des efforts consentis au niveau de l'animation et de la modélisation. Vous jouez quasiment seul, les niveaux se concurrençant pour savoir lequel d'entre eux sera le plus vide. En un mot, votre pistolet à bulles n'aura que peu d'occasion de fonctionner. Le constat n'est on ne peut plus simple à dresser. Rascal fait partie de ces jeux de plate-forme 3D à la réalisation impeccable mais qui pèche par un manque d'intensité durant l'aventure et par une gestion moyenne des vues. Un titre qui, agrémenté d'une aventure haute en couleurs et finalement très simple d'accès, devrait tout de même convaincre les plus jeunes grâce à des graphismes mignons et soignés.

Le Temps, un ennemi impitoyable

Chronon, le Démon du Temps, possède un QI largement inférieur à la normale (comme la plupart des fous despotes). Pour preuve ces techniques d'attaque... Toujours les mêmes ! Pour le terrasser, rien de bien complexe sauf si vous êtes pressé. En effet, il suffit de tourner autour de lui puis de lui tirer dessus dès que son bouclier de lumière s'est évanoui. Comptez toutefois répéter cette opération une bonne quinzaine de fois !

Un environnement bon enfant

D'un point de vue purement technique, Rascal a de quoi en calmer plus d'un. A l'instar de Gex, tout l'environnement graphique a été réalisé en 3D temps réel. Effacez de vos mémoires ces jeux proposant des architectures 3D buggées à tous les niveaux. Ce temps semble définitivement révolu. Rascal se paye même le luxe de posséder un affichage étonnamment réussi, gommant presque l'effet de pixellisation. Comme vous commencez à en avoir l'habitude, vous disposerez d'une quasi totale liberté de mouvements. Le gars Rascal peut donc, en vrac, marcher, courir, exécuter des sauts pilons, nager, le tout avec une grâce évidente qu'on doit à la fluidité de l'animation (50 images par seconde). Si on se penche sur la structure des niveaux, on peut apercevoir, une fois de plus, la qualité du travail effectué. Certains passages se déroulent sur plusieurs hauteurs et il n'est pas rare d'observer des effets de profondeur assez prononcés. Néanmoins, on ne pourrait décemment conclure sans parler de l'esthétisme général du titre. Délibérément assez vide en éléments décoratifs, les niveaux n'en sont pas moins très colorés et particulièrement mignons. Notez au passage que l'affichage ne doit pas y être trop étranger avec sa possibilité d'afficher plus de 230 000 couleurs. Une prouesse de plus !



L'habit ne fait pas le moine

Après les errements de Croc essentiellement sur le plan graphique et les baisses de rythme de Gex, Rascal semble malheureusement s'inscrire dans la lignée des softs réussis mais loin d'être parfaits. Le premier grief

Une technique au top, mais une jouabilité irritante

Les phases de "ride" bénéficient d'une bonne vitesse d'animation, ce qui oblige à toujours anticiper. Des passages sympas.

Le monde va mal ! Magneto a jeté le trouble avec sa politique pro-mutant et les Sentinelles, robots géants tueurs, sèment la terreur dans les rues. Pas de doute, voilà bien du boulot pour les X-Men, héros populaires de Marvel.

Par Edouard Duchamps

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

EDITEUR : ACCLAIM
DÉJÀ DISPONIBLE

Colossus est un géant d'acier dont il ne faut pas trop s'approcher sous peine d'être la victime d'une prise de catch.

Comme la plupart des héros de Comics, les X-Men sont un groupe de personnages unis par un élément commun (les super pouvoirs) et luttant pour un idéal (l'égalité humains-mutants). Comme pour 99 % des super héros américains, les X-Men ont des ennemis mortels. Ces derniers sont, entre autres, Magnéto le mutant fou, Sentinel le robot chasseur de X-Men, Silver Samurai le fan mutant de Toshiro Mifune, Omega Red le stalinien combattant câblé et Spiral la danseuse interdimensionnelle. Contre une ménagerie pareille, il faut au moins faire mieux. Ainsi, du côté des héros, nous aurons droit à Psylocke la ninja schizophrène sexy, Serval l'homme animal sauvage qui fume le cigare, Storm la madame météo ethiopienne, Colossus le communiste de métal, Iceman qui se transforme en

Psylocke, la ninja sexy, est capable de déclencher des attaques basées sur la force psychique.

Fiche technique

X-MEN, CHILDREN OF THE ATOM

Genre	Baston
Editeur	Acclaim
Distributeur	Acclaim
Nombre de joueurs	1 à 2
Niveaux de difficulté	7
Continues	9
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On se traine pour sortir un stupide coup spécial.

X-MEN, CHILDREN OF THE ATOM

DESIGN : C'est certes de la simple 2D mais les graphismes sont très sympas, dans le ton du comics.	7	DURÉE DE VIE : 10 personnages, ça s'explore assez vite finalement...	5
JOUABILITÉ : Le jeu saccade tellement qu'il n'est pas toujours possible de réaliser ce qu'on souhaite.	3	MUSIQUE ET SON : Sons et bruitages sont tels qu'on le souhaite dans un jeu de combats : superficiels mais péchus.	6
ORIGINALITÉ : Les pouvoirs supplémentaires inhérents à chaque personnage sont intéressants.	5	TECHNIQUE : Très beau graphiquement, le jeu pêche malheureusement par trop de lenteur.	5

EN RÉSUMÉ

Grand jeu d'arcade de Capcom, X-Men aurait pu être un produit excellent s'il n'avait pas été bâclé. Graphiquement irréprochable, il est par contre bien en-dessous de Marvel Super Heroes en ce qui concerne le fun et la jouabilité. Néanmoins, les fans des X-Men s'y retrouveront.

6

Un jeu de combat qui arrive tard en Europe

Street Fighter classique, les personnages sont ici capables de réaliser des sauts fantastiques de plusieurs écrans de hauteurs et de lancer des attaques hors de l'écran qui atteindront l'adversaire, quelques écrans plus bas... Comme vous pouvez maintenant vous en douter, X-Men est un jeu de combat incroyablement dynamique. Ou du moins devrait-il l'être...

Les X-Men sont grippés

Les X-Men sont malades. Ou, en tout état de cause, ils sont à ralentiland. Que dire de plus face à ces héros qu'on imagine dynamiques et qui se retrouvent propulsés dans l'une des animations les plus laborieuses qu'il ait été donnée de voir sur un jeu en 2D pour la PlayStation ? Comparé à Marvel Super Heroes ou à King Of Fighters 95, ce jeu est bien trop lent et les mouvements des personnages bien trop saccadés pour proposer un jeu excitant comme l'était Marvel son grand frère réalisé, lui, par le grand Capcom. Ici, Acclaim a récupéré la licence et Probe s'est chargé de la programmation. Résultat : comme dans la plupart des jeux de combats américains ou européens, on se trouve devant des graphismes superbes mais une animation et des manipulations laborieuses empêchant le jeu de connaître le potentiel maximum de fun qu'est en droit d'attendre un utilisateur de PlayStation. Dommage. Restent les X-Men eux-mêmes et quand on aime, on ne compte pas.

pain de glace et, leur chef à tous, le charismatique Cyclope qui lance des rafales avec ses yeux. Tous unis contre les vilains, ils possèdent des pouvoirs auxquels ils peuvent faire appel en plein combat afin de relancer l'intérêt du jeu et soulignant ainsi, bien plus que dans tout autre jeu de baston, les différences entre chaque personnage.

Comme dans un jeu de combat classique, les personnages disposent de coups spéciaux qu'ils déclenchent pour arroser allègrement l'adversaire de cosmiques mandales dans le but de le mettre, bien évidemment, K.O. Plus ils exécutent d'actions, et plus la jauge de pouvoir augmente, leur permettant ensuite de puiser dans leurs qualités intrinsèques et de prendre l'avantage. Wolverine peut, par exemple, se soigner, Psylocke se multiplier, Spiral devenir invisible, sans oublier le Silver Samurai qui pourra recouvrir son épée de glace, de feu, ou d'électricité. A chaque utilisation de ces pouvoirs spéciaux, la jauge se vide. Mais si le joueur laisse cette dernière se remplir jusqu'à la limite, il sera alors possible de déclencher une véritable furie qui, graphiquement, sera démesurée et dont le seul but est d'exterminer l'adversaire en lui faisant perdre près de la moitié de son énergie. Autre grande nouveauté inhérente au fait que les combattants sont des super héros : le principe de super saut. Contrairement à un

Le Silver Samurai possède la capacité d'envoyer des shurikens (étoiles de ninja) d'une taille impressionnante.

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème !

Club Européen du MULTIMEDIA

La solution pour acheter tes Jeux moins chers

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Entreprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

3500 titres disponibles sur Catalogue...

- Crash Bandicoot 2 — Vers. Franç. Pour PSX
- Croc — Vers. Franç. Pour PSX
- Formula One 97 — Vers. Franç. Pour PSX
- ISS Pro — Vers. Franç. Pour PSX
- Moto Racer — Vers. Franç. Pour PSX
- Tomb Raider 2 — Vers. Franç. Pour PSX
- Final Fantasy VII — Vers. Franç. Pour PSX
- MDK — Not. Franç. Pour PSX
- Tom Raider — Vers. Franç. Pour PSX

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation.

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à 5 JEUX POUR CONSOLES au choix 129F TTC Chacun + frais d'envoi

Et en plus... deux cadeaux de bienvenue !

Un Range CD-Audio + Un cadeau surprise — Si tu réponds dans les 8 jours.

Offre valable jusqu'au 06/98

Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD

PAR TÉLÉPHONE 0-836-670-505

PAR INTERNET http://www.cdclub.com

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : [illegible] Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points Fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3500 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

PM 04/98

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le(les) JEUX que je choisis :

1° N° — 2° N° — 3° N° — 4° N° — 5° N°

Attention : Certains titres comptent double

Votre Cadeau : Un Cadeau surprise si vous répondez sous 8 jours

☐ Je choisis 1 JEU (hors compte double), je joins mon règlement de 168,90 F (129 F + 39,90 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double), je joins mon règlement de 297,90 F (258 F + 39,90 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), je joins mon règlement de 426,90 F (387 F + 39,90 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double), je joins mon règlement de 555,90 F (516 F + 39,90 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 5 JEUX (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), je joins mon règlement de 684,90 F (645 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre*

☐ CB N° _____ Expire le _____

☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

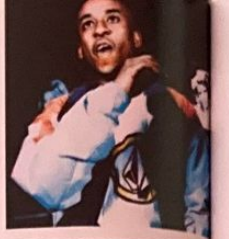
* Visuels non contractuels

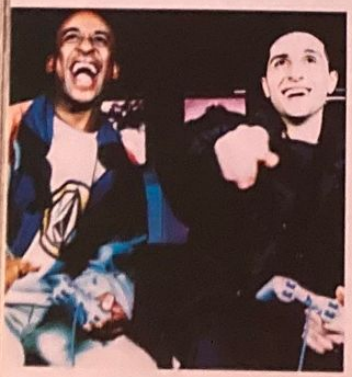
Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur

Multimedia Concept Internationale, 9 Rue Rouleau-Tourcoing, B.P.13 59 270 Bailleul, Cedex, Tél. 0.836.670.505 (Tél. 0.836.670.505 Tél. 0.836.670.505)





Depuis sa sortie toute récente, l'album de la Fonky Family "Si Dieu veut..." fait le fier dans le peloton de tête des meilleures ventes en France. Un autre aspect du rap de Marseille, une autre facette aux fortes senteurs de relève pleine d'ambition et de classe. Avec une PlayStation et l'excellent Dead or Alive sous le bras nous avons rencontré et discuté avec la Family de passage à Paris.

Fonky Family

Sat : La Fonky Family existe depuis 3 ou 4 ans. Au départ, il y avait deux groupes qui ont fusionné et qui avancent ensemble maintenant. On est passé par plusieurs étapes, par les Bad Boys de Marseille sur l'album de Chill, des participations à droite à gauche et des lives à travers la France. Ce sont toutes ces choses qui nous ont permis d'arriver jusqu'à cet album.

PlayStation Magazine : Ça fait combien de temps que vous avez un pied dans le rap ? Quels ont été les déclics ? Les groupes qui vous ont poussés à vous y mettre ?

Laou.B : Plus ou moins 7 ou 8 ans...

Sat : C'est ça, y a 7 ans environ. J'ai été mordu quand j'ai commencé à écouter Public Ennemy, Ben Rakim, depuis je suis resté fidèle.

Don Choa : J'ai dû découvrir le rap vers l'âge de 14 ou 15 ans. J'ai commencé à écouter Public Ennemy, puis à découvrir des clips sur la 6 le vendredi soir. On se reconnaissait là-dedans. Puis on a entendu du rap en français...

Laou.B : Les groupes phare comme IAM ou NTM ont donné le déclic, ont prouvé que le rap français existait puisqu'au départ les médias s'en foutaient un peu du rap... même s'il y avait déjà pas mal de groupes partout en France, des MC, des breakers, des DJ qui travaillaient tous depuis des années. Maintenant, à Marseille, des groupes fleurissent de partout.

P.M. : Comment expliquez-vous ce foisonnement de groupes de rap dans la cité phocéenne ?

Sat : La misère... Pour moi le rap vient de la rue, et c'est une musique populaire. Tous les groupes qu'on fréquente viennent de la rue, des quartiers populaires. C'est une musique qui plaît aux jeunes, ce n'est pas qu'un message social le rap, c'est une musique avant tout. Cela dit, je pense que les plus beaux textes écrits aujourd'hui sont écrits par des rappers ; ce ne sont plus des chanteurs de variété, des poètes ou des philosophes qui vont me faire bloquer sur leurs textes. A Marseille y a un vivier, y a des groupes qui assurent... on n'y peut rien.

P.M. : Vous vous sentez plus marseillais ou français ?

Sat : Dans la vie je me sens plus marseillais que français. Quand je suis à Marseille, je ne me sens pas en France. Franchement. C'est une question d'ambiance, c'est dur à définir. C'est plein de petits éléments, de petits détails de la vie, des trucs de rien qui font un tout et que Marseille reste Marseille. C'est une ville unique, avec plein de communautés qui vivent ensemble et continuent à pratiquer leurs cultures. C'est pas non plus le paradis sur Terre, c'est pas parce qu'on a le soleil et la plage... mais quitte à galérer dans la rue avec rien à faire vaut mieux être au soleil que sous la pluie.

Laou.B : Voilà, mais comme dit Sat, y a le soleil mais ça nous fait pas manger.

P.M. : Sur l'album on retrouve des morceaux issus de vos expériences précédentes, ou bien il ne s'agit que de l'histoire de la Fonky Family ?

Don Choa : De tous les morceaux de l'album, le plus vieux doit dater de début 97. A chaque saison, on avait des morceaux, on en composait de nouveaux, mais l'album est le plus neuf possible.

P.M. : Comment organisez-vous le travail de composition et de création. Ça ne doit pas être évident, à sept ?

Sat : Chacun apporte sa petite pierre à l'édifice. Des fois les morceaux débutent à partir d'une musique composée par Pone, des fois l'un d'entre nous arrivent avec un refrain ou un passage qui va inspirer les autres. Ça peut partir d'un mot, d'une phrase, ça dépend des fois. Ça dépend de l'ambiance. C'est pas scolaire.

P.M. : Et pour les musiques ?

Sat : Pone compose les musiques, et Djel arrange et ajoute les scratches. Tous les deux se partagent la tâche. Même si de temps en temps les autres membres du groupe apportent des disques, repèrent des samples ; chacun essaie d'apporter sa touche.

P.M. : Quels styles de rap et quels groupes ont pu vous influencer ?

Menzo : On a été influencé dans la manière de faire, mais pas dans le style. Notre manière d'écrire les textes, elle vient de la Fonky Family.

Don Choa : Si t'entends quelqu'un de fort et que tu essaies de faire pareil que lui, tu ne seras pas fort pour autant.

P.M. : Quand jouez-vous aux jeux PlayStation ?

Sat : On joue surtout la nuit, quand on n'arrive pas à dormir. Au début on emmenait une console au studio mais on la vite fait disparaître.

Don Choa : Voilà, parce qu'il y a le travail et l'amusement.

Sat : Surtout avec les jeux de foot. FIFA 98, tu fais des tournois, t'es à fond là-dedans et il n'y a plus de place pour l'enregistrement.

P.M. : Quels sont les jeux qui vous ont marqués sur PlayStation ?

Don Choa : FIFA 98...

Sat : WipEout...

Laou.B : Tekken 2 !

P.M. : Et vous jouiez sur consoles avant la PlayStation ?

Sat : J'ai pas eu de console quand j'étais gamin. Vers 15 ou 16 ans j'ai eu une Master System, puis je l'ai revendue pour une Megadrive, que j'ai ensuite revendue pour acheter une PlayStation. Depuis, je la garde. On est trois dans le groupe à avoir une PlayStation.

P.M. : Vous êtes fans de foot, vous jouez à FIFA 98, mais pas à ISS Pro ?

Sat : Non, à ce qui paraît y a que des équipes nationales... et on est des supporters de l'OM !

Menzo : ...à fond !

P.M. : Ça existe des marseillais qui n'aiment pas le foot ?

Sat : Bien sûr, y en a plein.

Don Choa : Mais ils aiment quand même l'OM.

Laou.B : L'OM représente Marseille.

"J'ai eu une Master System, puis je l'ai revendue pour une Megadrive, que j'ai revendue pour acheter une PlayStation."

PHOTOS PATRICK SORDOILLET

INTERVIEW PAR VLADIMIR SEBANSKY

Ian Livingstone est une figure du jeu en général. Actuellement à la tête de la société éditrice des Tomb Raider, ce personnage mythique, à qui on doit "les livres dont vous êtes le héros" et une quantité astronomique d'autres jeux sur lesquels vous avez peut-être passé de grands moments sans le savoir, est venu nous voir à l'occasion de la sortie de Deathtrap Dungeon. Le moment rêvé pour voler un peu de son temps à ce dinosaure du jeu.

Ian Livingstone

Président d'Eidos et papa de Lara

▷ *PlayStation Magazine : Pourrez-vous nous conter un peu l'histoire de Deathtrap Dungeon dont vous êtes tout de même l'auteur ?*

▷ Ian Livingstone : Et bien ça remonte à longtemps car ma participation aux jeux de rôles est peut-être antérieure à votre naissance même... J'ai commencé par une compagnie appelée Games Workshop en 1975 (NDLR : celle qui a créé Warhammer Battle dont est tiré Dark Omen testé dans ce numéro) qui a lancé Donjons et Dragons en Europe, j'ai lancé le magazine White Wolf (aujourd'hui une autre firme de jeu de rôles), donc tout mon passé repose sur le jeu de rôles. Puis j'ai écrit la série des "défis fantastiques" qui se sont vendus à 14 millions d'exemplaires traduits en 23 langues. Toute ma vie tourne autour du jeu, et, avant ça, je jouais à Diplomatie vers la fin des années 60. J'ai toujours voulu faire de Deathtrap Dungeon (l'un de mes livres les plus connus) un jeu vidéo mais, au moment où j'ai écrit le livre, la technologie ne le permettait pas. Nous avons donc pu commencer le projet il n'y a finalement que trois ans.

▷ *P.M. : Quel était l'objectif ?*

▷ I.L. : C'était une coïncidence si Tomb Raider était en développement au même moment. Nous voulions déjà créer ce monde en 3D, avec une vue à la troisième personne. Je voulais que l'adaptation soit aussi simple d'accès que le bouquin l'avait été. Il fallait de l'action rapide. Dans Deathtrap Dungeon 2, nous introduirons plus de composantes rôlistiques, de dialogues, de personnages... Il fallait reproduire l'ambiance de ce gigantesque Donjon, dans les moindres détails.

▷ *P.M. : Vous avez donc toujours joué aux jeux de rôles et de plateau ...*

▷ I.L. : Pas tellement aux jeux de rôles, mais j'ai toujours mon premier donjon ! Il est vieux de 23 ans.

▷ *P.M. : Etes-vous toujours un grand fan de Donjons et Dragons ?*

▷ I.L. : Oh, j'y suis toujours très attaché, et je garde le contact avec Gary (NDLR : Gygax, créateur de D&D), et le bon vieux temps restera toujours ce qu'il était... A l'époque personne ne connaissait le jeu de rôles.

▷ *P.M. : Comment avez-vous commencé ?*

▷ I.L. : Par monter Games Workshop, ce qui, au début, était terrible. On a commencé avec Steve (Steve Jackson, un pote du jeu de rôles) par écrire une lettre qu'on envoyait à tout le monde, et Gary est tombé dessus. Il nous a répondu : "J'ai vu votre zine, et vous trouverez ci-joint le tout nouveau jeu que je viens d'inventer". On y a joué toute la nuit, pour finalement se dire "Ouaaah ! C'est fantastique !". Nous n'avions pas un sou, mais nous avons demandé si nous pouvions commander 6 exemplaires. Ce que nous ne savions pas, c'est qu'il menait cette affaire de son appartement, tout comme nous, c'était un joueur businessman ! Et lui de nous répondre : "Merci, c'est une commande fantastique, veuillez trouver ci-joint les droits exclusifs de distribution du jeu en Europe, etc." On a commencé à vendre cela par la poste, les gens venaient en bas, croyant qu'il s'agissait d'une boutique, et ça a particulièrement bien marché. Nous n'avions pour seul téléphone qu'une cabine en bas, à côté d'un vieux grincheux. Le téléphone sonnait pour une commande, et on devait descendre le plus vite possible avant qu'il ne décroche en beuglant "Vous voulez Games Workshop, c'est ça ? Ben allez vous faire foutre !" Du coup on s'est fait virer de l'appartement... Alors, on a vécu trois mois dans le van de Steve, et on faisait nos affaires à côté d'un club de squash... Et les affaires prospéraient !

▷ *P.M. : Comment en êtes-vous venus à Eidos ?*

▷ I.L. : Ça a commencer à croître, et il devenait difficile pour moi de m'occuper d'écrire les livres dont vous êtes le héros et en même temps de m'occuper de Games Workshop. J'ai donc vendu ce dernier en 1991, alors que 300 personnes travaillaient avec nous. Je n'avais plus de vie. Puis j'ai acheté une partie d'une petite compagnie anglaise, Domark, qui finalement s'est fondue dans Eidos, spécialisée à ses débuts dans la compression de données. J'ai rencontré un responsable à l'époque, qui m'a proposé ce poste en octobre 1995. On a ensuite acheté le studio Core Design qui développait Tomb Raider, et voilà !

▷ *P.M. : Quelle est votre analyse du marché actuel dans le domaine du jeu vidéo ?*

▷ I.L. : Désormais, c'est un business de plus en plus difficile. Les gens demandent toujours plus, et c'est normal. La technologie grimpe pour répondre à cette attente, et aujourd'hui, réaliser un jeu coûte plusieurs millions. A cela il faut encore ajouter les frais de production, de marketing, de pub... C'est une affaire risquée, aujourd'hui si vous le faites bien, alors tant mieux, mais si cela se passe mal, vous pouvez vite avoir de gros problèmes...

"Dans Deathtrap Dungeon 2, nous introduirons plus de personnages et de dialogues..."

Photos Patrick Sordoillet

Interview par Grégory Szriftgiser

▷ *P.M. : Avec tout ça, trouvez-vous toujours le temps de jouer aux nouveautés qui sortent ?*

▷ I.L. : Autant que possible j'essaie effectivement de jouer encore, d'essayer de nouvelles choses, même si c'est pour 5 minutes. C'est ainsi qu'on trouve de nouvelle idées, de nouveaux concepts.

▷ *P.M. : Y a-t-il un jeu, que vous pourriez citer, qui vous a particulièrement marqué ?*

▷ I.L. : Oui, mais je joue plus sur PC, car je préfère les jeux de type aventure ou de rôles. Civilization m'avait beaucoup impressionné pour son originalité et sa richesse.

▷ *P.M. : Enfin, en existe-t-il un que vous auriez vraiment aimé faire ?*

▷ I.L. : C'est un peu comme savoir quel est son plat préféré, ça dépend de l'humeur... Mais définitivement, disons le même : Civilization. C'est incontestablement mon genre de jeu !

La PlayStation se joue aussi dans Joypad

Exclusif !

Pour 39 F

le magazine Joypad et en cadeau son CD de démo jouable

Ce mois-ci vous est offerte la démo jouable du futur hit de Psygnosis Newman Haas !

Avril

Mai

En mai vous découvrirez en exclusivité le très attendu Forsaken d'Acclaim !

Versions Longues

Que les fans de Skullmonkeys et de Gex soient aux anges : ils jouiront en exclusivité de toutes les astuces sur leurs jeux favoris. Et puis il y a aussi les codes des niveaux de Pitfall qui, sans l'aide précieuse de M. Martinyuk, n'auraient pu être dans ces colonnes... Dommage car on aurait bien voulu vous concocter un poisson d'avril à base de fausses astuces, histoire de vous dégoûter (à mort)...

Pitfall

Codes des niveaux

Niveau 2 : AAYAPPCSESCY
Niveau 3 : UAYAGOCWE6B1
Niveau 4 : 2AYABKCRESHA
Niveau 5 : BAYANGCVEPCY
Niveau 6 : VAYAPCCTEIRO
Niveau 7 : BAYAPLCXEAUI
Niveau 8 : 7AYAHECCQUXEI
Niveau 9 : MQYAAECUUSHI
Niveau 10 : 6QYABHCSUTGI
Niveau 11 : FQYAKBCWUGDA
Niveau 12 : DQIAHDSRUMDI

Gex - Enter The Gecko

Sélection du niveau

Pendant le jeu, faites Pause en pressant sur le bouton Start puis placez votre curseur sur "Exit". Ensuite, maintenez enfoncé le bouton L2 puis faites les manipulations suivantes :

▶▶◀▶ ● ▼▶

Sélectionnez "Resume" puis pressez sur la touche Select pour changer de niveau.

Faites la Pause puis placez votre curseur sur "Exit".

Vies illimitées

Pendant le jeu, faites Pause en pressant sur le bouton Start puis placez votre curseur sur "Exit". Ensuite, maintenez enfoncé le bouton L2 puis faites les manipulations suivantes : ▲▲▼▶ ● ▼

Invincibilité

Pendant le jeu, faites Pause en pressant sur le bouton Start puis placez votre curseur sur "Exit". Ensuite, maintenez enfoncé le bouton L2 puis faites les manipulations suivantes : ◀▶ ● ▼▶◀

Les commentaires de Gex

Pendant le jeu, faites Pause en pressant sur le bouton Start puis placez votre curseur sur "Exit". Ensuite, maintenez enfoncé le bouton L2 puis faites les manipulations suivantes : ● ◀ ● ▲ ▼ Choisissez "Resume" puis pressez sur le bouton Select pour que Gex fasse des commentaires.

Brahma Force : The Assault One Beltlogger-9

Mode facile

Sur l'écran "Press Start Button", maintenez enfoncés simultanément les boutons ▼ + ● + ●
Désormais, les dégâts des ennemis seront divisés de moitié.

Faites l'astuce sur cet écran.

Mode difficile

Sur l'écran "Press Start Button", faites L1, R1, L2, R2, ● ● ● ●

Mode vol

Terminez le jeu avant l'échéance d'une heure trente. Ensuite, maintenez L2+R2 et faites ● sur la seconde manette. Il suffira alors de faire R2 avec la manette 1 pendant le jeu pour escalader les murs, et L2 pour s'enfoncer dans le sol.

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :
- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 280 titres sur PlayStation, plus de 150 titres sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.

NOUVEAU ! Jeux pour Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot
75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

LYON
Centre Commercial La Part-Dieu
Rez de Chaussée Nouvelle Extension
69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

ANTONY
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26

PONTAULT-COMBAULT
Centre Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

EVRY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Evry 2 - 91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON NOUVEAU
Centre Ccial Hyper-Montesson - À côté de Carrefour 78360 Montesson - Tél. 01 30 86 15 72

CLAYE-SOUILLY NOUVEAU
Centre Commercial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

NICE-LA TRINITÉ NOUVEAU
Centre Commercial Auchan La Trinité
06000 Nice - Tél. 04 93 27 00 19

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au **même prix**, que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS PLAYSTATION**
IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Air Combat	99 F	Com. & Conquer	139 F	Soul Blade	149 F	Syndicate Wars	169 F	Croc	249 F
Adidas Power Soc.	99 F	Dest. Derby 2	139 F	Suikoden	149 F	Warkraft 2	169 F	Duke Nukem	249 F
Alien Trilogy	99 F	Die Hard Trilogy	139 F	Tekken 2	149 F	Wipe Out 2097	169 F	Dysnasty Warr.	249 F
Doom	99 F	Adidas P. Soc. 97	149 F	Tomb Raider	149 F	Worms	169 F	Final Fantazy 7	249 F
Fade to Black	99 F	Chevaliers Baph.	149 F	Vandal Hearts	149 F	Cité des Enf. Perdus	199 F	Formula One 97	249 F
Fifa 97	99 F	Crash Bandicoot	149 F	2Xtreme	169 F	ISS Pro	199 F	G-Police	249 F
Legacy of Kain	99 F	ESPN Extr. Sport	149 F	Cool Boarders	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F	Judge Dreed	249 F
Rayman	99 F	Jet Rider	149 F	Dragon Ball Z	169 F	Sim City 2000	199 F	Boucliers de Quet.	249 F
Road Rash	99 F	Jurassic Park 2	149 F	Lost Viking 2	169 F	Fighting Force	219 F	MDK	249 F
Tekken	99 F	MicroMachine V3	149 F	Overblood	169 F	Oddworld	219 F	Nightmare Creat.	249 F
Ridge Racer Revol.	99 F	Need for Speed 2	149 F	Rebel Assault 2	169 F	Tenka	219 F	Nuclear Strike	249 F
Time Commando	99 F	Pandemonium	149 F	Sampras Tennis	169 F	V-Rally	219 F	OverBoard	249 F
Raging Skies	129 F	Porsche Chall.	149 F	Soviet Strike	169 F	Rapid Racer	229 F	Power Soccer 2	249 F
Street Racer	129 F	Resident Evil	149 F	Spider	169 F	Colony Wars	249 F	Versailles	249 F

** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/04/98. * Nombre de titres disponibles sur magasin des Ternes en date du 10/03/98.

Plus de 30 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Gex se dédouble

Pendant le jeu, faites Pause en pressant sur le bouton Start puis placez votre curseur sur "Exit". Ensuite, maintenez enfoncé le bouton L2 puis faites les manipulations suivantes :

▼ ▶ ▲ ▼ ▶ ◀ ▶ ▼ ▼

Niveau du temps

Pendant le jeu, faites Pause en pressant sur le bouton Start puis placez votre curseur sur "Exit". Ensuite, maintenez enfoncé le bouton L2 puis faites les manipulations suivantes :

▶ ● ▶ ◀ ● ●

Faites "Resume" puis retournez dans la "Media Zone". Pressez Select pour voir les statistiques, ou le bouton ● pour observer le temps le plus rapide.

K-1 : The Arena Fighters

Jouer avec Master Ishii

Choisissez "Team Battle" puis sur l'écran de sélection des combattants, faites ▲ ▲ ▼ ▼ ◀ ▶ ◀ ▶ Start. Master Ishii apparaîtra sur la droite de l'écran.

Choisissez "Team Battle".

Master Ishii est désormais disponible.

Ajuster la force

Pendant un match faites la Pause en pressant sur Start. Ensuite exécutez les manipulations suivantes : L2, R1, L1, R1, L2, R1. Vous verrez des numéros sur les côtés gauche et droite de l'écran. Faites ▲ ou ▼ pour augmenter ou affaiblir la puissance de vos personnages.

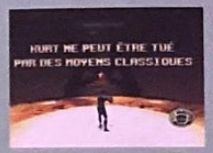
Les chiffres en bas des combattants représentent leur niveau de puissance.

MDK

Sélection des niveaux

Maintenez L1+L2+R1+R2 sur l'écran-titre des options générales, puis faites ● ▲ ● ● ▶ Dès que le texte des sélections des niveaux apparaît, relâchez immédiatement L1, L2, R1 et R2.

Invincibilité



Pendant le jeu faites Pause puis ▼ L1, ▲ ● Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites

● ● ● ● ▶ ▲ ◀ L1, ●

Airstrike

Pendant le jeu faites Pause puis ▼ L1, ▲ ● Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites

▼ ▲ ● ▼ ▲ ▼ L1.

Bombe intéressante

Pendant le jeu faites Pause puis ▼ L1, ▲ ● Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites

▼ ▶ ● ● ◀ ◀ ▲ ● ●

Super mitraillette

Pendant le jeu faites Pause puis ▼ L1, ▲ ● Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites

◀ L1, ▼ ● ● ▲ ▼

Mortier

Pendant le jeu faites Pause puis ▼ L1, ▲ ● Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites ◀ L1

● ● ▶ ● ◀ ◀

Petit Nuke

Pendant le jeu faites Pause puis ▼ L1, ▲ ● Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites

▼ ▲ ● ● ▼ ● ● ▶

ABONNEZ-VOUS A PLAYSTATION Magazine

6 mois d'abonnement (6 N°s)

+

6 CD exclusifs

pour 245 F seulement

au lieu de 294 F,

soit 1 mois de lecture gratuite !

© NEWMAN HAAS/PSYGNOSIS

BULLETIN D'ABONNEMENT

PS112

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :
PLAYSTATION MAGAZINE - TSA 20224 - 92887 NANTERRE CEDEX 9

Oui, je profite de votre offre pour :

1 ☐ 1 an (11 Nos de PlayStation) = 439 F au lieu de 539 F, soit 2 Numéros gratuits !

2 ☐ 6 mois (6 Nos de PlayStation) = 245 F au lieu de 294 F, soit 1 Numéro gratuit !

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

☐ Chèque

☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Expire le ☐☐ ☐☐

Voici mes coordonnées :

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

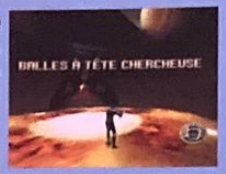
Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois. Tarif étranger : bateau : 6 mois = 278 F / 1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au 01 44 89 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION abonnements - TSA 20216 - 92887 NANTERRE CEDEX 9. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Sceller

Pendant le jeu faites Pause puis ↓ L1, ↑ ● Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites ● ● ● L1, →

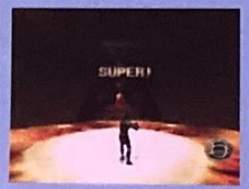
Rapidité



Pendant le jeu faites Pause puis ↓ L1, ↑ ● Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites → ● ● ● ● Décoincez la Pause, il suffira alors de maintenir R2 pour courir plus vite.

Balles homing

Pendant le jeu faites Pause puis ↓ L1, ↑ ● Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites ● L1, L1, →



Earthworm Jim power-up

Pendant le jeu faites Pause puis ↓ L1, ↑ ● Reprenez la partie puis refaites immédiatement la Pause. Ensuite faites ↑ ↓ ↓ L1, →

One

Debug Mode

Entrez le mot de passe suivant : HEYBUDDY. Sélectionnez ensuite le menu des options pour choisir votre stage, l'invincibilité et toutes les armes.

Ce second écran vous permettra de choisir votre niveau.

Les codes des niveaux

Niveau 2 : DIYGIXRA
Niveau 3 : KCSVJTJB
Niveau 4 : RWLKLPBC
Niveau 5 : YQFZMLTC
Niveau 6 : FLZNOHLD

Skullmonkeys

Les codes des niveaux

Niveau 2 : R2, R2, ●
Niveau 3 : R2, ● R2, R1, ● ● R1, ● ● R1, ●
Niveau 4 : ● ● ● ● ● R1, R1, L1, ● R1, ●
Niveau 5 : L1, L1, ● L1, ● R1, ● L1, ●
Niveau 6 : ● R1, L2, X ● X, ● L1, ● ● ● ●
Niveau 7 : ● R1, ● L1, ● R1, ● L1, ● ● ● R2.
Niveau 8 : ● ● ● ● ● ● L1, ● ●
Niveau 9 : ● R2, ● ● ● ● ● L1, ● ● ● ●
Niveau 10 : ● L2, ● ● ● R1, ● L2, ● ● L1.
Niveau 11 : R1, ● ● L1, L1, R1, ● L1, L2, R1, L2.
Niveau 12 : L1, L2, ● L1, R2, R2, R1, L2, L2, R1, ● L2.
Niveau 13 : ● ● ● R2, ● R1, L2, L1, R2, ● ●
Niveau 14 : ● L1, L1, R1, R2, ● R1, L2, L1, R2, ● R2.
Niveau 15 : R2, ● L2, ● ● L2, R1, R2, L1, R2, L2.
Niveau 16 : L2, R2, R2, ● ● L2, R1, R2, L1, R2, L1.
Niveau 17 : ● ● R1, L1, R2, L1, R2, L2, L1, R2, ● ●
Dernier niveau : ● ● ● ● R1, ● ● ● L1, ●

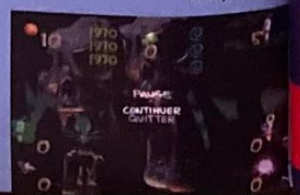
Les codes des vidéoclips

Niveau 1: ● L1, ● ● ● ● ● L1, R1.
Niveau 2 : ● R1, ● ● L1.
Niveau 3 : ● R2, ● ●
Niveau 4 : ● R1, ● ● ● ● ●
Niveau 5 : ● ● ● R1, ● ● ● L1, ●

Faites la pause avant d'effectuer les tips.

Cheats Codes

Mode Extra Halo
Pendant le jeu faites Pause puis les manipulations suivantes :
R2, ● ● ↓ ← ● → ↓



PlayStation Kids
NOUVEAU
Les kids ont enfin leur magazine !
Picsou Magazine
PlayStation Kids
Hors série
Rascal, le kid spatio-temporel
JAMAIS VU ! UN CD AVEC 10 DÉMOS JOUABLES !
FRANCE 98 TOUS LES JEUX DE LA COUPE DU MONDE
ISSN : N°1271 4755 - NUMÉRO 1 - AVRIL - MAI - JUIN 1998 - 42 F - BELGIQUE 280 FB - SUISSE 11 FS - DOM - 45 F
102 PAGES DE NOUVEAUTÉS, DE TESTS, D'ASTUCES ET D'AIDES DE JEU !
+
UNIQUE AU MONDE !
UN CD DE 10 DÉMOS JOUABLES !
AVEC
TEKKEN 2, Formula Karts, Crash Bandicoot 1 et 2, Hercule, Parappa the Rapper, Croc, Pandemonium 2, Overboard ! et Rayman.
EN VENTE A PARTIR DU 10 AVRIL AU PRIX INCROYABLE DE 42 F
Interdit aux parents !

De nombreuses vies

Pendant le jeu faites Pause puis les manipulations suivantes :
L1, ●▼◀● Select, ●▶

Munitions infinies

Pendant le jeu faites Pause puis les manipulations suivantes :
▼●▲ R2, ◀● Select, Select.

Super Willie

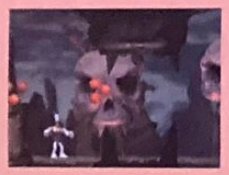
Pendant le jeu faites Pause puis les manipulations suivantes :
R1, ◀●● L1, ● R2, Select.

Freezer l'écran en pressant sur Start

Pendant le jeu faites Pause puis les manipulations suivantes :
L2, ◀● R2, ▼●●▼

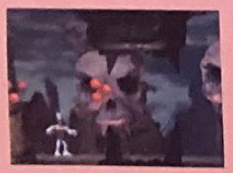
Klaymen brillant

Pendant le jeu faites Pause puis les manipulations suivantes :
L2, ●● ◀ Select, L2, ▲▼



Klaymen Fou

Pendant le jeu faites Pause puis les manipulations suivantes :
▼▶● L2, ▲◀● Select.



Klaymen rapide

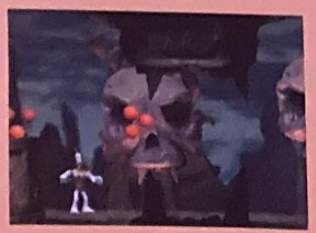
Faites la Pause gameplay et appuyez sur ◀● R2, ● R1, ▼● R2.

Klaymen lent

Pendant le jeu faites Pause puis les manipulations suivantes :
L1, ●◀▼ R2, ●◀ Select.

Klaymen nain

Pendant le jeu faites Pause puis les manipulations suivantes :
R1, ◀●●
R1, ◀●●



La main du phoenix

Pendant le jeu faites Pause puis les manipulations suivantes :
●● R2, ◀ Select, ●●▶

Tête pétante

Pendant le jeu faites Pause puis les manipulations suivantes :
R1, ◀▲ L1, L1, ●▶ Select.

Tête qui tire

Pendant le jeu faites Pause puis les manipulations suivantes :
▼●▲▼▼●●▶

Universe enema

Pendant le jeu faites Pause puis les manipulations suivantes :
◀●▶▼● Select, Select.

Steel Reign

Invincibilité

Faites sur l'écran de pause les manipulations suivantes :
L2, L1, R2, ●●●● L1, L2, L1.

Faites les manips' sur cet écran !

Tous les tanks

Faites sur l'écran de pause les manipulations suivantes :
L1, L2, L1, ●●●● L2, L1, R2. Désormais vous pourrez jouer avec tous les tanks dont un super tank aux munitions illimitées.

Niveau Bonus

Faites sur l'écran des menus généraux les manipulations suivantes :
L1, L2, L1, L2, R2, R1, ●●●●

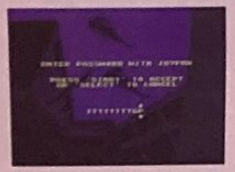
L'action se déroulera sur Mars !

ARGONAUT SOFTWARE LTD
FOX INTERACTIVE
Que le Grand Cric me Croc !
100% 3D
gagnez des jeux CROC
CROC LEGEND OF THE GOBBOS
sur
365 PSNEWS
Le Serveur Officiel de PlayStation
Offerts par Electronic Arts

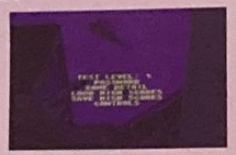
Mass Destruction

Sélection des niveaux

Enter TTTTTTTTTTTTGP as a password.



Entrez le code dans cet écran.



Cet écran secret apparaîtra en cas de succès.

Plein d'armures et de santé

Pendant le jeu faites Pause puis pressez le bouton Placez votre curseur sur "Help Text" puis maintenez enfoncés les boutons L1+R2, ensuite appuyez simultanément sur les boutons + Un son vous avertira que le tip est enclenché. Choisissez "Return to Game" pour retourner au jeu.

Broken Helix

Plein de munitions

Pendant le jeu faites Pause puis pressez sur le bouton Placez votre curseur sur "Help Text" puis maintenez enfoncés les boutons L1+R2, ensuite appuyez simultanément sur les boutons + Un son vous avertira que le tip est enclenché. Choisissez "Return to Game" pour bénéficier des munitions.

Placez-vous sur "Help Text".

Faites "Resume" pour revenir au jeu et valider l'astuce.

Exclusif pour les lecteurs de PlayStation™ MAGAZINE

Gagnez des lots dignes d'un lauréat

Sur 3615 PSNEWS

1,29 F/min

Montres "G-shock" série limitée numérotée

Élu "meilleur" jeu d'action 98" au milia

PSYGNOSIS

l'espace multimédia

Maintenant, le vendredi c'est souris...

PLUG'IN : 20H - 22H

les INTERNAUTES prennent la PAROLE : 22H - 24H

et tous les jours, PLUG'IN EXPRESS : 20H

ARNAUD CHAUDRON
FRANCIS ZEGUT

RTL
www.rtl.fr

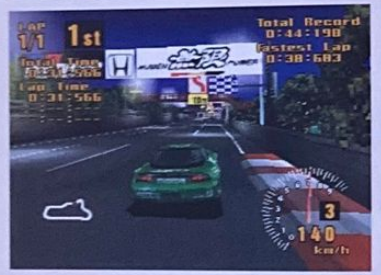
Un CD explosif !

Eclectisme. Voici le maître mot de ce mois, avec en vrac des simulations auto, de la plate-forme, du beat'em up, du tir et un jeu un peu space qu'on ne saurait que difficilement classer. Il y en a donc pour tous les goûts et chacun devrait y trouver son compte. Allez, on se dégourdit les doigts et on appuie sur le bouton Power. C'est parti...

GRAN TURISMO

EDITEUR : SONY C.E.J.
GENRE : COURSE AUTO DU SIECLE
PROGRAMME : VIDÉO NON JOUABLE

4 minutes 30 de pur bonheur. Voilà ce qui vous est proposé ici. Il est évidemment frustrant de ne pas pouvoir essayer ses talents de pilote sur un circuit, mais patience, le temps est proche où le jeu sortira en France. Nous atteignons maintenant la dernière ligne droite et, histoire de vous faire patienter, admirez encore une fois les replays fantastiques qui se trouvent sur cette vidéo. Ça court, ça vole, ça prend des virages en épingle à cheveux sur deux roues... Les amoureux de tutures seront aux anges. Patience je vous dis, le mois de mai est proche...



RASCAL

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : PLATE-FORME
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU

Rascal, c'est un peu le Mario au pistolet à bulles de la PlayStation. Le gamin blond aux lunettes design doit ici sortir du niveau inca en récupérant les six morceaux d'un sablier. Vous les trouverez tout bêtement au hasard des pièces ou sur le corps d'un ennemi, une fois que vous l'aurez abattu à coups de bulles (!). Vous ne pouvez pas vous tromper, ce sont les pièces dorées qui flottent en l'air. N'oubliez pas de ramasser les coeurs si vous vous faites toucher et n'hésitez pas à prendre les espèces de crânes verts. Ces derniers ne sont pas des malus, ils servent au contraire à conserver la qualité de votre tir (quand votre pistolet est vide, vos tirs sont minables). Enfin, souvenez-vous que retomber avec fracas sur le sol permet de tuer instantanément les ennemis les plus petits.

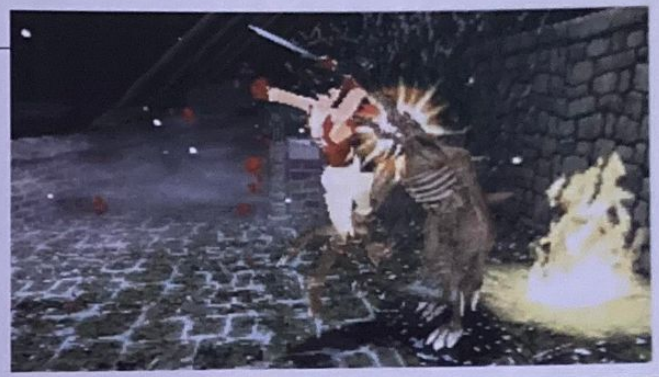
✕	Sauter (ou nager). Rappuyer dessus quand Rascal est en l'air pour qu'il retombe avec fracas sur le sol.
■	Tir
L1	Stoppe net Rascal
L2	Abaisse la vue
R2	Change les angles de vue
Select	Affiche la carte

Compatible pad analogique

NIGHTMARE CREATURES

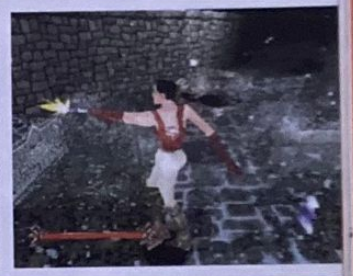
EDITEUR : KALISTO
GENRE : COMBAT
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU

Petit voyage au pays de l'horreur. Ici, les monstres sont les seuls personnages que vous croiserez, et vous n'échangerez guère avec eux que des coups. Prenez-les de vitesse en exécutant des combinaisons de coups (avec les touches □ et X). Moins vous leur laissez le temps de souffler, mieux ça vaut. Les objets que vous ramassez peuvent être également très utiles, que ce soit pour mieux attaquer ou pour vous guérir. Et puis n'oubliez pas que rien ne vaut un bon coup de pistolet dans un baril pour faire voler les obstacles en éclats... Bref, tranchez dans le vif et repeignez l'intérieur de votre téléviseur en rouge.



L1	Saut latéral à gauche
R1	Saut latéral à droite
L2	Sélection des objets (laissez enfoncé et allez à droite ou à gauche)
R2	Utilisation des objets
●	Saut
▲	Garde
✕	Coup de pied
■	Coup d'épée

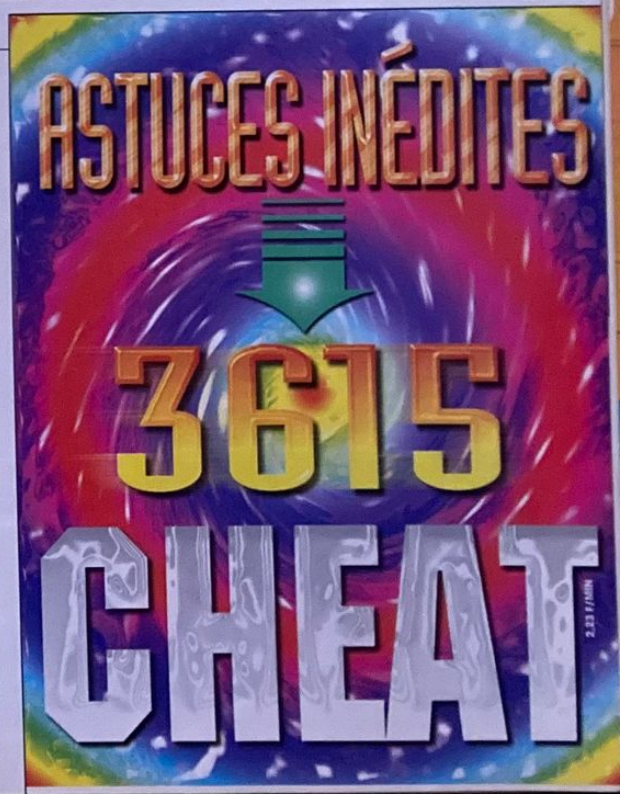
Compatible pad analogique



KULA WORLD

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : RÉFLEXION
PROGRAMME : VIDÉO NON JOUABLE

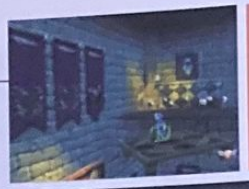
Et c'est parti pour une vidéo bien space habillée à la sauce techno. Kula World vous montre comment un ballon, perdu dans des décors de plein ciel, peut se débrouiller pour récupérer clé et bonus afin d'atteindre le niveau suivant. Le principe est curieux mais il se révèle indéniablement original. Les plates-formes peuvent s'écrouler, les pastilles que vous récupérez vous font halluciner... Le but est de résoudre l'énigme posée par chaque structure avant le temps imparti. Ce n'est pas toujours très simple. La vidéo vous donne un bon aperçu de l'ambiance du jeu. Vous verrez, c'est très... à part !



GEX - ENTER THE GECKO

EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
GENRE : PLATE-FORME
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU

Cette petite randonnée au milieu de la maison hantée reste bien dans l'ambiance de Nightmare Creatures, en plus sage. Ici, le lézard émeraude devra se débarrasser des fantômes, citrouilles et autres zombis qui lui barrent le chemin. Les prendre de vitesse en les évitant peut également servir. Votre but, ici, est de retrouver le "remote" (contrôle un objet assez curieux) qui se trouve dans le dernier tableau du niveau. Laissez-vous descendre dans la fosse pour le récupérer. En haut, avant d'atteindre le téléviseur, faites bien attention à ne pas vous faire toucher par la créature volante. D'un autre côté, vous n'avez pas la possibilité d'atteindre le prochain stage puisque ce n'est qu'une démo, mais bon, on est perfectionniste ou on ne l'est pas...



- ✕ Saut
- ○ Coup de queue
- □ Vue subjective (laissez enfoncé)
- △ Coup de langue (pour attraper les insectes)
- R1 et L1 Change l'angle de vue
- R2 Change le mode de caméra
- L2 S'accroupir

M6 TURBO RACING

EDITEUR : OCEAN
GENRE : COURSE AUTO
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN CIRCUIT + VIDÉOS SUR DEUX CIRCUITS

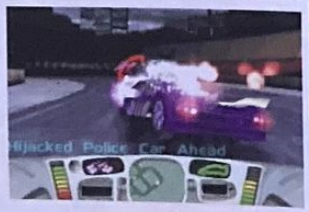
Attention, ce jeu porte le nom de Total Drivin sur le CD de démos ! Ici, vous avez la possibilité de vous essayer au circuit d'Ecosse ou bien de mater les vidéos de deux autres parcours. Les commandes sont simples et la prise en main du véhicule est immédiate. Faites juste attention aux braquages très prononcés qui vous emmènent violemment d'un côté ou de l'autre. Sept autres concurrents dirigés par l'ordinateur sont contre vous et le but est bien entendu de franchir la ligne d'arrivée le premier. Gentleman, start your engine...

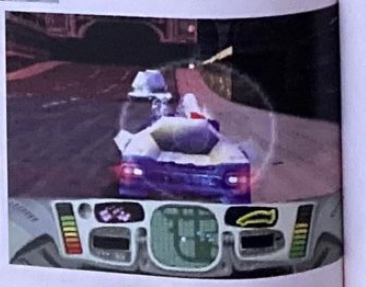
- ○ Accélérer
- □ Freiner
- △ Frein à main
- R1 Braque à droite
- L1 Braque à gauche

CRIME KILLER

EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : TIR
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU

Bienvenue dans la jungle urbaine. Dans cette mission, vous vous trouvez à l'intérieur d'une voiture de police et vous devez détruire tous les engins dérobés par les membres d'un gang. A cet égard, votre radar, sur le bas de l'écran, se révèle très important. En effet, vous allez pouvoir constater que la conduite de la voiture est un tantinet hasardeuse. Ça va très vite et il n'est pas rare de perdre de vue un adversaire. Pour vous en sortir, bougez tout le temps et récupérez les bonus munitions qui se trouvent sur votre route. Réussir à se sortir de cet enfer est difficile mais pas infaisable. Bon courage !





- ✕ Freiner
- □ Accélérer
- ○ Demi-tour
- △ Tir 1
- R1 Tir 2
- R2 Tir 3
- L1 Change la vue

ABONNEZ-VOUS A PlayStation Magazine

6 Numéros PlayStation 294 F
Le jeu Need for Speed 369 F
~~663 F~~
pour vous 539 F seulement,
soit 124 F d'économie !

BULLETIN D'ABONNEMENT

PS231

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :
PLAYSTATION MAGAZINE - TSA 20224 - 92887 NANTERRE CEDEX 9

☐ Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 numéros) et je recevrai en plus le jeu Need for Speed au prix exceptionnel de 539 F au lieu de ~~663 F~~
Je réalise ainsi une économie de 124 F !

Voici mes coordonnées :
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ..... Ville : .....

Date de naissance : .. .. 19..

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° .. ..
Expire le .. ..

Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois et réservée à la France Métropolitaine.
Vous recevrez votre jeu 3 à 4 semaines après réception du 1er numéro de votre abonnement. Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation au prix unitaire de 49 F et le jeu Need for Speed au prix de 369 F (+16F de frais de port et d'emballage).

Court métrage

Une bien belle brochette ce mois-ci, avec le retour des aventures de Konami bien décidé visiblement à ne pas nous faire parvenir les jeux qui n'en valent pas la peine. Désormais, vous saurez être prudent, une fois en magasin, afin de ne pas commettre l'irréparable.

Deathtrap Dungeon

C'est vraiment trop dommage. Deathtrap est bourré de bonnes idées, d'éléments d'ambiance et de tout un tas de trucs qui, s'ils avaient été exploités avec plus de justesse, en aurait fait un excellent titre. Le seul problème est que c'est plutôt moche, hyper saccadé, fort peu maniable et mal animé de surcroît. Les deux héros sont peu charismatiques, les monstres trop stressants et stupides. C'est bête, on se retrouve avec un jeu médiocre alors que le livre dont il est tiré et les aspects scénaristiques de l'adaptation sont réussis. Pari perdu !

4/10 — Editeur : Eidos — Disponible en avril

Jet Rider 2

Partant d'un concept plutôt original (la course de air-bikes), Jet Rider 2 aurait pu être extrêmement amusant. Seulement voilà, si les programmeurs ont jugé bon d'améliorer l'esthétique du soft, ils ont toutefois oublier ce qui constitue l'essence même d'un jeu : la jouabilité. Le système de caméra utilisé ne donnant pas une vision assez large des tracés (une fausse astuce pour sans doute masquer le clipping), il est effectivement assez délicat d'anticiper les pièges des circuits et, plus simplement, de piloter. D'autre part, la signalisation se révèle assez confuse. Le fun laisse très vite la place à l'énervement ce qui n'est jamais bon pour le pad ni pour les fenêtres.

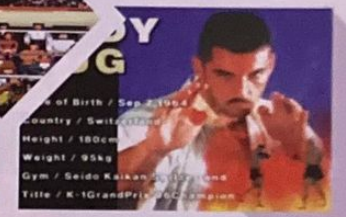
Editeur : Sony CEA — Disponible en avril — 3/10

Chill

Avec cette simulation de snowboard, Eidos a voulu nous faire le coup du grand frisson. Autant mettre fin tout de suite au suspens : c'est plutôt raté ! Pourtant sur le papier c'était plutôt alléchant : tricks en tout genre, esprit free ride et tout le tralala. Bref, rien ne manquait. Mais la réalité est tout autre. Les faiblesses techniques sont nombreuses et handicapent considérablement le gameplay : maniabilité, animation, intérêt des tracés... Au moins les développeurs n'auront pas fait les choses à moitié. A côté, Cool Boarders 2 est un petit chef-d'oeuvre. Chill est un soft insipide, vide qui donne l'impression d'avoir été programmé à la va-vite, histoire de profiter du "move glisse" actuel.

Editeur : Eidos — Disponible en avril — 2/10

K-1 The Arena Fighters



Attention, nous sommes en présence ici d'un jeu T.H.Q. Pourtant, en nous proposant un jeu de combats en 3D réalisé de façon fort honorable, l'éditeur semble avoir beaucoup progressé. Cependant, il faut tout de même le dire : K-1 est tout bonnement assommant à jouer. Il ne se passe rien de fabuleux ni de jubilatoire. Et le seul sentiment que vous risquez de manifester est la passivité. Le système est archi-simple : un bouton pour les pieds, un pour les poings et un autre pour les "spéciaux" (qui n'ont rien de spéciaux d'ailleurs...). En gros, vous utiliserez uniquement le coup le plus allongé pour battre vos adversaires, c'est pathétique...

3/10 — Editeur : T.H.Q. — Déjà disponible

ReBoot

Ceux qui sont abonnés à Canal+ ou au câble connaissent certainement ReBoot, cette série animée réalisée en images de synthèse. Le jeu qui lui est dédié vous propose de nettoyer 21 niveaux en 3D, les pieds collés à un skate anti-gravitationnel. Plutôt original, non ? Manque de bol, malgré un moteur de jeu et une 3D corrects, ReBoot souffre d'une jouabilité des plus... hum... "exotiques". En effet, même après de longues heures de jeu, contrôler correctement le Zip-board tient de la gageure. Résultat, le jeu se transforme vite en "crash- test-dummies". Vu le côté très répétitif de l'action, ça ne vaut vraiment pas la peine de s'acharner et de prendre le risque de s'énerver.

4/10 — Editeur Electronic Arts — Déjà disponible

Si mauvais qu'on n'a pas voulu nous l'envoyer ?

Broken Helix

Le dos d'une boîte révèle parfois la vraie personnalité d'un titre. C'est le cas de la jaquette de Broken Helix. Il faut savoir observer, c'est tout. Des photos de la taille d'un timbre poste et un argumentaire qui parle aussi pompeusement de virtuel, de 3D et de surface de jeu de plusieurs milliards de mètres carrés ne pouvaient cacher que quelque chose de suspect. Après seulement quelques secondes de jeu, on se rend compte que, finalement, cette première impression est la bonne. Ce jeu d'aventure, qui vous invite à investir les couloirs mal proportionnés de la célèbre zone 51, arbore sans aucun scrupule une technologie à peine digne des débuts de la PlayStation. En gros, c'est laid, mal animé, le concept n'a rien d'original, le héros est ringard, l'ambiance est inexistante et en plus tout est en V.O. non sous-titrée ! Vous l'aurez compris, à quelques semaines de la sortie de Resident Evil 2, l'achat de cette compilation de défauts paraît bien superflu. Tel est pris qui croyait prendre....

Editeur : Konami — Déjà disponible — 1/10

Petites annonces

Achat

Département 1
Achète adaptateur multi-joueurs à prix raisonnable. Tel à Marc le week-end au 04 74 34 55 03.

Département 2
Achète pad analogique 80 Frs, Pro Action Replay 150 Frs, rallonge manette 45 Frs, souris 75 Frs, console PlayStation entre 400/600 Frs. Tel au 03 23 73 19 99.

Département 6
Achète True Pinball, maxi 100 Frs. Faire offre à Nathalie jusqu'à 17h au 04 93 70 46 92.

Département 17
Achète Time Crisis de 300 à 350 Frs. Tel à Lous au 05 46 30 04 19 après 17h.

Département 26
Achète BD et K7 Manga japonais à prix correct ou échange contre jeux : Formula One, CD démos... Tel au 04 75 43 73 76 après 19h.

Département 29
Achète Risk 150 Frs, Rock and Roll Racing 2 : 150 Frs, Tomb Raider II 200 Frs, Gran Turismo 200 Frs, Resident Evil 2 : 200 Frs, Alerte Rouge 150 Frs, Metal Gear Solid 200 Frs, Forsaken 200 Frs, Parasite Eve 200 Frs. Vends l'Odyssée d'Abe 200 Frs, Final Fantasy VII : 250 Frs + soluces, WipEout 2097 : 180 Frs, V-Rally 200 Frs.
Tel au 03 44 57 09 17.

Département 50
Achète Fifa 98 et Resident Evil Director's Cut 200 Frs l'un. Tel au 02 33 58 30 71 après 18h.

Département 75
Achète Sim City 100 Frs, Theme Park 100 Frs, Transport Tycoon 80 Frs, Risk 120 Frs, Monopoly 130 Frs, Alerte Rouge 170 Frs, Warcraft 2 : 150 Frs, Resident Evil Director's Cut 180 Frs. Tel à Vincent au 01 47 97 34 05.

Département 75
Achète Sim City 100 Frs, Alerte Rouge 170 Frs, Risk 140 Frs, Monopoly 150 Frs, Warcraft 2 : 150 Frs, Resident Evil Director's Cut 180 Frs, Transport Tycoon 80 Frs, Theme Park 100 Frs. Tel au 01 44 85 70 24.

Département 77
Achète GTA sur PlayStation 270 Frs maxi. Tel à Mathieu au 01 64 02 24 77 après 19h.

Département 91
Achète souris PlayStation 80 Frs et échange 2Xtreme + CD de démo contre Discworld 2, Theme Hospital. Tel au 01 69 02 04 35 à Jessica après 19h.

Département 92
Achète un adaptateur pour jouer à plusieurs 100 Frs. Tel à Benoît au 01 45 06 73 18.

Département 95
Achète NHL 98 à bon prix (moins de 250 Frs). Tel à Souleymane au 01 30 30 38 41 après 18h.

Contact

Département 02
Echange Nascar 98 contre Moto Racer, G-Police, Colony Wars, Crash Bandicoot, LBA contre Die Hard Trilogy, Abe contre Actua Golf 2. Tel au 03 23 57 47 17 après 18h.

Département 7
Echange Tomb Raider ou Formula One 97 contre V-Rally. Tel à Richard au 04 75 08 65 51 après 19h.

Département 18
Echange Destruction Derby, Fade to Black, Killing Zone contre TOCA Touring Car ou Bushido Blade ou Cool Boarders 2 ou GTA ou autres offres. Tel à Richard au 02 48 66 13 14 ou Tatoo au 06 56 06 99 86.

Département 38
Echange Le Monde Perdu contre Tekken 2, Destruction Derby 2, Tomb Raider II, Formula One 97 ou jeu de baston. Tel à Aurélien au 04 78 32 03 57 entre 14h et 20h.

Département 54
Echange Nascar 98 contre Formula One 97, Fighting Force. Tel à Mathieu au 03 83 51 04 16.

Département 56
Echange Sim City 2000, NBA in the Zone contre Theme Hospital, Gex 3D, Moto Racer, Duke Nukem... ou vends à 150 Frs. Tel à Olivier au 02 97 75 15 02.

Département 62
Echange Les Chevaliers de Baphomet contre King of Fighter, ISS Pro, Les Chevaliers de Quetzacoalt contre Fighting Force, Theme Park, Bushido Blade, Theme Hospital, Tomb Raider II, Duke Nukem 3D, Bloody Roar. Tel à Jonathan au 03 21 61 04 19 après 17h sauf le week-end et mercredi.

Département 67
Echange Fighting Force, Air Combat contre Cool Boarders 2, Bloody Roar, échange CD démos Croc + Tomb Raider II + Explosive Racing contre celui de Resident Evil 2. Tel à Johan au 03 88 85 18 23.

Département 69
Echange Tomb Raider II ou l'Odyssée d'Abe contre Bushido Blade ou vends 250 Frs pièce. Tel à Olivier après 18h au 04 74 03 22 55.

Département 75
Echange Dragon Ball Z 120 Frs, Alien Trilogy 120 Frs contre DBZ Final Bout. Tel à Arthur au 01 43 66 24 35.

Département 76
Echange MK3.
Tel au 02 35 96 44 98.

Département 89
Echange Porsche Challenge, Jet Rider 3, M6 Turbo Racing, Disruptor, Destruction Derby 2 contre Sim City 2000, Worms, Final Fantasy VII ou faire offre à Geoffrey au 03 86 66 83 92 après 17h30.

Département 93
Echange Rapid Racer, Fighting Force contre Micro Machines V3, GTA, Moto Racer, FF VII. Jérémy, Moos 72, Bd Gambetta 93130 Noisy le Grand ou tel au 01 48 49 10 94.

Vente

Département 2
Vends ID4 : 150 Frs. Tel à Julien au 03 23 53 38 96.

Département 6
Vends Tomb Raider 100 Frs ou échange contre Porsche Challenge, Tekken 2, Cool Boarder, Bust a Move 2, Crash Bandicoot, Pandemonium 2, V-Rally. Tel au 04 93 99 22 10 aux heures de repas.

Département 6
Vends ou échange contre un jeu : CD démos et musiques (musiques de jeux) et revues. Tel à Lous au 04 93 09 91 61.

Département 07
Vends Bushido Blade, Cool Boarders 2, Crash Bandicoot 2, Fifa 98, Fighting Force, FF VII, Formula One 97, Herc's Adventure, Marvel, Moto Racer, NBA Live, Nightmare Creatures, Rally Cross, Raystorm, Extreme Snowbreak, SF EX+Alpha à 250 Frs. Tel à Bertrand au 06 12 74 84 98.

Département 10
Vends jeux : Tomb Raider II, Resident Evil Director's Cut avec la démo du 2 pour 490 Frs le tout ou 230 Frs l'un. Vends aussi la trilogie Alien pour 190 Frs, V-Rally avec pédalier et volant 750 Frs. Tel à Xavier après 17h30 la semaine sauf mercredi au 03 25 24 74 21.

Département 13
Vends Tekken 2 et Formula One 150 Frs, échange possible. Tel à Patrick au 04 42 83 58 21 après 18h.

Département 13
Vends Twisted Metal 2 : 100 Frs. Tel au 04 42 21 45 19.

Département 13
Vends Cooper 100 Frs, Formula One 150 Frs, Cool Boarders 200 Frs, prix à débattre. Tel au 04 42 88 82 29 après 19h.

Département 14
Vends Formula One 150 Frs. Tel au 02 31 20 64 03.

Département 16
Vends Grand Theft Auto 400 Frs, volant Mad Catz 300 Frs, Ridge Racer Revolution 150 Frs NFS II 200 Frs, échange possible. Tel à Yannick au 05 45 25 02 30.

Département 16
Vends Tunnel B1 : 200 Frs à débattre. Tel à Marc au 05 45 65 52 38 après 18h ou le week-end après-midi. Vends 2xtreme : 200 Frs, Tekken 100 Frs. Tel à Mathieu au 05 45 65 78 36.

Département 18
Vends Tekken, Re-Loaded + codes. Tel à Vincent au 02 48 52 81 28.

Département 18
Vends Destruction Derby 100 Frs, Fade to Black 110 Frs, Killing Zone 150 Frs. Tel à Richard au 02 48 66 13 14 ou échange le tout contre GTA.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer avec votre règlement à PlayStation Magazine, TSA 20224, 92887 Nanterre Cedex 9.

PlayStation Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 n°) pour **245 F** soit au lieu de ~~294 F~~

1 numéro gratuit !

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour :
1 ❑ (6 n° + 6 CD) au prix de **245 F** au lieu de 294F soit 1 numéro gratuit
2 ❑ (11 n° + 11 CD) au prix de **439 F** au lieu de 539F soit 2 numéros gratuits

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque postal ou bancaire ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑
Expire le : ❑❑ ❑❑ Signature :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : _____
Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑ Sexe : ❑ M ❑ F

PS102

Offre valable deux mois et réservée à La France métropolitaine.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

annonces

Département 27
Vends Need for Speed 2 : 160 Frs. Explosive Racing 180 Frs. Legacy of Kain 120 Frs. manette 100 Frs. Tel au 02 32 27 18 75 après 19h30.

Département 27
Vends Monopoly. True Pinball. Total NBA 96, Micro Machines V3, Sim City 2000 entre 100 et 250 Frs. Tel au 02 32 42 66 50 à Wilfried.

Département 28
Vends lot de 4 jeux : 300 Frs + port : Fade to Black, Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, Alone in the Dark. Tel à Patrick au 02 37 90 71 43 après 17h30.

Département 38
Vends Andretti Racing pour 150 Frs. Tel à Anthony le week-end au 04 76 89 07 62.

Département 38
Vends PlayStation Mag sans les CD : 10/11/12/14 à 30 Frs. Tel au 04 76 65 58 67.

Département 44
Vends Destruction Derby 2 entre 200 et 250 Frs, Syndicate Wars, Nuclear Strike à 250 Frs, uniquement sur Nantes et La Chapelle sur Erdre. Tel à Clément au 02 40 72 89 08 de 18h30 à 21h.

Département 45
Vends Crash Bradicoot 2 : 230 Frs. La Cité des Enfants Perdus 180 Frs. Tel à Anthony après 17h30 au 02 38 67 05 83.

Département 54
Vends Crash Bandicoot, Tomb Raider et Tekken 2 : 100 Frs l'un ou les Chevaliers de Baphomet 2 : 250 Frs. Tel à Julien au 03 83 45 47 11.

Département 54
Vends Destruction Derby 2 : 150 Frs + codes. Tel à Bertrand au 03 83 28 79 59 après 19h30.

Département 54
Vends PlayStation + 2 pads + MC + 5 jeux : V-Rally, Abe, Porsche Challenge, Raiden Project, King of Fighter, 7 CD de démos, le tout 2200 Frs à débattre. Tel au 03 29 65 28 14.

Département 57
Vends TOCA 220 Frs, APSI 97 : 150 Frs, Destruction Derby 2 : 150 Frs, WipEout, Toshinden 120 Frs les 2 ou 70 Frs l'un. Tel à Eric au 03 82 50 74 03.

Département 59
Vends V-Rally 170 Frs, Final Fantasy VII : 200 Frs, Need for Speed 2 : 150 Frs, OD2 : 100 Frs, Burning Road 100 Frs, Micro Machines V3 : 150 Frs, WipEout 2097 : 150 Frs. Tel à Alain au 06 81 38 36 06 après 19h.

Département 59
Vends Tomb Raider II : 220 Frs, Time Commando, Need for Speed, Sim City 2000, Wild Arms, Exhumed, Penny Racers, Andretti Racing, 100 Frs pièce. Tel au 03 20 02 63 05.

Département 59
Vends ou échange nombreux jeux dont Moto Racer, Castlevania, Perfect Weapon, Soulblade, Crash Bandicoot 2, Fighting Force à 250 Frs maxi. Tel au 03 20 81 05 33 à Gilles.

Département 60
Vends PlayStation + 2 pads + 2 MC + 7 démos + 14 jeux : Tomb Raider I et II, Fighting Force, le Monde Perdu, F1 97 et 96, Titan Wars, Die Hard, Fade to Black, DBZ, Twisted Metal, Air Combat, Ridge Racer, Return Fire + volant Mad Catz : 3500 Frs. Tel à Sébastien au 03 44 69 27 79.

Département 63
Vends Fighting Force 250 Frs, Theme Park 150 Frs. Tel après 17h au 04 73 28 47 18.

Département 67
Vends anciens n° de PlayStation Magazine n°1/3/4/5 à 10 Frs, n°8/10/12/13 à 25 Frs, HS 2 et 3 à 20 Frs, n°14/15/17 à 25 Frs avec CD. Tel à Alexis au 03 88 74 59 73.

Département 69
Vends Toshinden 90 Frs, Tunnel B1, Burning Road 120 Frs, Supersonic Racers 100 Frs, Total NBA 96 : 150 Frs, Shellshock 120 Frs, SF Alpha 150 Frs, port compris. Tel au 04 78 45 00 29.

Département 69
Vends Worms, Tomb Raider, Resident Evil, Crash Bandicoot, Panzer General à 150 Frs, Sim City 2000, Die Hard 200 Frs, Twisted Metal 2 : 250 Frs, V-Rally 300 Frs, Destruction Derby 50 Frs. Tel au 04 78 56 42 04.

Département 72
Vends Formula One 97 : 260 Frs, ISS Pro 230 Frs, Croc 230 Frs, Worms 120 Frs, achète ou échange contre Turbo Racing, Fifa 98, Snow Racer 98. Tel à Arnaud au 02 43 45 25 49.

Département 75
Vends G-Police 200 Frs ou échange contre Destruction Derby 2. Tel à Alexandre au 01 43 42 31 42 après 18h.

Département 77
Vends Sim City 2000 : 100 Frs ou contre Moto Racer. Tel à Benoît au 01 60 21 07 69 après 18 h.

Département 77
Vends PlayStation GTA 150 Frs, Alerte Rouge 200 Frs, Cool Boarders 2 : 150 Frs, volant Mad Catz 250 Frs. Tel au 01 60 08 62 13 après 22h.

Département 77
Vends jeux de 100 à 200 Frs : Tomb Raider II, V-Rally, MDK, Crash Bandicoot 2, Alerte Rouge. Tel à Rémi au 01 64 26 32 41 après 22h30.

Département 78
Vends Tomb Raider, Legacy of Kain 150 Frs l'un. Tel à Alban le week-end au 01 34 65 05 31.

Département 78
Vends Tomb Raider 2 : 200 Frs, Destruction Derby 2 : 160 Frs. Tel à Benjamin au 01 39 25 63 25.

Département 78
Vends volant et pédalier Mad Catz 250 Frs, Ridge Racer Revolution 150 Frs, Tomb Raider II : 200 Frs, LBA 200 Frs, 2Xtreme 200 Frs, Tomb Raider 150 Frs, Les Chevaliers de Baphomet 2 : 250 Frs, La Cité des Enfants Perdus 150 Frs. Tel au 01 39 68 03 24 ou tam tam 06 01 37 25 43.

Département 80
Vends Fifa 98 300 Frs, V-Rally 200 Frs, Risk 270 Frs. Tel à Sylvain au 03 22 84 12 90 après 18h.

Département 84
Vends LBA 180 Frs, F1 97 : 200 Frs, Volant Mad Catz 200 Frs, échange possible contre Duke Nukem, Abe, Fifa 98. Tel au 04 90 37 71 48.

Département 85
Vends Crash Bandicoot 2, Moto Racer 250 Frs, Fifa 98, Time Crisis 400 Frs. Tel au 02 51 46 72 06 à Yoann.

Département 91
Vends Die Hard + Gun 350 Frs, Resident Evil 200 Frs, Fifa 97 200 Frs, Tekken 2 : 150 Frs, Formula On à 150 Frs, True Pinball à 100 Frs. Tel à Vincent au 01 69 09 45 99 après 17h30.

Département 91
Vends Fifa 97 : 190 Frs, MDK 300 Frs + frais de port. Tel au 01 60 15 32 88.

Département 92
Vends Porsche Challenge 130 Frs, Ridge Racer 50 Frs, Legacy of Kain 140 Frs, Alone in the Dark 2 : 120 Frs, Casper 160 Frs ou contre 1 jeu récent comme NBA Live 98 ou Snow Racer 98. Tel à Yann à partir de 17h au 01 47 24 43 82.

Département 93
Vends NHL 98 240 Frs, Oddworld 200 Frs, Colony Wars 220 Frs ou les 3 : 600 Frs ou échange contre Bloody Roar. Tel à Ludovic au 01 43 02 03 60.

Département 93
Vends NHL Face Off 96 : 195 Frs, Jonah Lomu Rugby 285 Frs. Tel au 01 40 11 43 00 à Loïc après 18h.

Département 94
Vends Fighting Force 250 Frs, Tekken 80 Frs, Porsche Challenge 150 Frs, Resident Evil 180 Frs, Twisted Metal Word Tour 2 : 150 Frs, Dynasty Warriors 250 Frs ou échange possible. Tel à Sylvain au 01 47 06 71 47 entre 18h00 et 20h.

Département 94
Vends Fighting Force 230 Frs ou échange contre TOCA Touring Car. Tel au 01 47 26 55 08.

Département 94
Vends GTA 250 Frs, Tomb Raider II : 200 Frs, Fifa 98 : 200 Frs, Resident Evil 60 Frs ou échange possible contre nouveautés. Tel à Dominique au 01 47 26 35 10 après 16 h.

Jobs

Département 78

MICROIDS
Société d'Edition de jeux vidéo, recherche UN(E) ATTACHE(E) DE PRESSE avec expérience. Aisance rédactionnelle, Anglais courant et bonne connaissance de l'univers du jeu vidéo. Merci d'envoyer votre dossier (CV et prestations) à : MICROIDS Service Recrutement Velizy Plus 1 bis, rue du Petit Clamart 78140 VELIZY.

Département 78

MICROIDS
Société d'Edition de jeux vidéo, recherche PROGRAMMEURS expérimentés sur PlayStation. Merci d'envoyer votre dossier (CV + prétentions) à : MICROIDS Service Recrutement Velizy Plus 1 bis, rue du Petit Clamart 78140 VELIZY.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°20 en kiosque en mai prochain. Rendez-vous en mai !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

N°20

Votre département ☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS (Face au métro St Lazare) Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS - (M° Jussieu) Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel 75006 PARIS - (RER Luxembourg) Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS - (M° V. Hugo) Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard 75015 PARIS - (M° Convention) Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat 34 77508 CHELLES Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse 78000 VERSAILLES Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv 1 78630 ORGEVAL Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps Rue des Arcades Est - Niv. 2 Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10 92100 BOULOGNE - M° Billancourt Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc N.20 92160 ANTONY - (RER B) Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1 93606 AULNAY SOUS BOIS Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3 93500 PANTIN Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique 6 pas. des Arbalétriers 93200 ST DENIS Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL (r. piétonne, Créteil Village) Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau 94270 KREMLIN BICETRE Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay 94120 FONTENAY SOUS BOIS (A côté de Toys r' us) Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT Nationale 4 94490 ORMESSON Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines (face à la "tête dans les nuages") 95000 CERGY Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières 31000 TOULOUSE (Angle r. St Rome) Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand 51100 REIMS Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise (la Tête dans les Nuages) 59000 LILLE Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle 72000 LE MANS Tél : 02 43 23 4004

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins (Galerie des Jacobins) 80000 AMIENS Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS Tél : 05 49 50 58 58

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*
*VOIR MODALITES EN MAGASIN

790F OCCASION +80F DE BONS D'ACHAT CADEAU
VOLANT MAD CATZ 449F
MANETTE EDGE 99F
CARTE MEMOIRE EDGE15 BLOC 99F

PSX: RASCAL 269F · DEATHTRAP DUNGEON 349F · NEED FOR SPEED III 349F · POWER BOAT 329F
RESIDENT EVIL II (28 AVRIL) 399F · SNOW RACER 98 349F · CHILL 269F · GEX 3D 349F
ONE 349F · RIVEN 399F · PITFALL 3D 349F · LUCKY LUKE 349F · NEWMAN HAAS 329F · DIABLO 369F
DARK OMEN 349F · DEAD OR ALIVE (JAP) 549F · TEKKEN III 499F · WIPE OUT 2097 PLATINUM 169F · FORMULA ONE PLATINUM 169F · TEKKEN II PLATINUM 169F

GAGNEZ DES SEJOURS POUR LE SALON DE L'E3 A ATLANTA !!!
ET 20 000F EN BONS D'ACHAT EN PARTICIPANT AU GRAND CONCOURS ORGANISE PAR SCORE-GAMES
BULLETIN DE PARTICIPATION DISPONIBLES DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES.
EXTRAIT DU REGLEMENT : CONCOURS DU 01/04/98 AU 30/04/98, PARTICIPATION SANS OBLIGATION D'ACHAT. DEUX VOYAGES D'UNE VALEUR DE 11000F AINSI QUE 20000F EN BONS D'ACHAT SERONT DISTRIBUES APRES TIRAGE AU SORT. REGLEMENT DISPONIBLE DANS NOS MAGASINS ET DEPOSE AUPRES DE : ETUDE AUVIQUE, 28, Bd SEBASTOPOL, 75004 PARIS.

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE 08 36 685 686
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES
GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

BON DE COMMANDE
SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30)
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320
Code client
Nom Prénom
Adresse Ville
Code Postal Date de Naissance / / N° de tél.

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Carte bancaire
Expire le /
Signature
LIVRAISON 24H CHRONOPOST
Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

Complétez votre collection

5 démos jouables sur le CD !

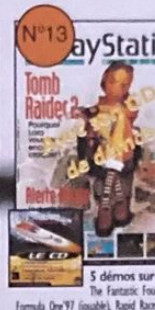
Micro machines V3, Adidas Power Soccer international 97, Excalibur 2555 AD, Command & Conquer, Monster Trucks.
Making of : Tomb Raider II, MediEvil, Formula One 97.
Castings : Batman & Robin, Abe's Odyssey, Colony Wars...
Travellings : V-Rally, ISS Pro, Swagman, Syndicate Wars...
Gros Plan : Sinclair, Silverchair.
Versions longues : Porsche Challenge, Excalibur, Test Drive Offroad, Soul Blade, Micro Machines V3...

4 démos sur le CD :

Agent Armstrong (jouable), Speedster (jouable), Rage Racer (jouable), L&A (jouable).
Making of : Tomb Raider II, Final Fantasy VII.
Castings : Ace Combat 2, Conquest Earth, Pandemonium 2...
Travellings : Explosive Racing, Rage Racer, Wing Commander IV, Actua Golf 2...
Gros Plan : Vincent Cassel, Buckshot Lefonque.
Versions Longues : Area 51, Need for speed 2, Burning Road, Pandemonium !, Soviet Strike...

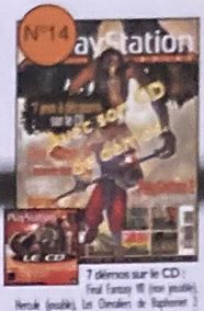
5 démos sur le CD :

Actua Golf (jouable), Kurushi (jouable), Overboard (jouable), Rally Cross (jouable) et Hercule (vidéo).
Making of : Moto Racer.
Castings : Duke Nukem 3D, Colony Wars, Metal Gear Solid, Overboard...
Travellings : Formula One 97, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Rapper, Fantastic Four...
Gros Plan : Spicy Box, Masaya Matsuura (le père de Parappa !).
Versions Longues : Independence Day, Warcraft 2, Wing Commander IV, Grid Run, Contra : Legacy of War...



5 démos sur le CD :

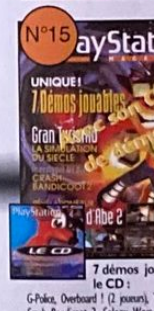
The Fantastic Four (jouable), Formula One'97 (jouable), Rapid Racer (jouable), Nightmare Creatures (jouable), Rosco Mc Queen (non jouable).
Making of : Tomb Raider II, Alerte Rouge.
Castings : ECTS 97, Toca Touring Car, Nightmare Creatures, Resident Evil, Dracula X ...
Travellings : L'Odyssée d'Abe, Moto Racer, Kurushi, Rapid Racer...
Gros Plan : Olivier Panis, Séverine Ferrer, Raggazonic.
Versions Longues : Nuclear Strike, V-Rally, Croc, Le Monde Perdu...



7 démos sur le CD :

Final Fantasy VII (non jouable), Hercule (jouable), Les Chevaliers de Baphomet 2 (jouable), Test Drive 4 (jouable), Ace Combat 2 (jouable), Parappa the Rapper (jouable), Deathtrap Dungeon (non jouable).
Making of : Men in Black.
Castings : Gran Turismo, Les Chevaliers de Baphomet 2, Messiah, Spawn, Ner Transit, Colony Wars, Alerte Rouge, Toca Touring Car...
Travellings : Final Fantasy VII, Castelvania, NHL 98, G-Police, MDK, Tennis Arena...
Gros Plan : Cat Killer, Millionnaire PlayStation.
Versions longues : Formula One'97, Hercule, Dynasty Warriors, Street Fighter Ex Plus Alpha...

Désolé ! Les numéros 1, 2, 3, 5, 6, 7 et 8 ainsi que les deux premiers Hors-Série sont déjà épuisés.



7 démos jouables sur le CD :

G-Police, Overboard ! (2 jouables), Tomb Raider II, Crash Bandicoot 2, Colony Wars, Toca Touring Car, Machine Hunter.
Making Of : Gran Turismo, One.
Castings : MediEvil, Shadow Master, Populous III, Gex 2, Bloody Roar...
Travelling : Tomb raider II, Alerte Rouge, Les Chevaliers de Baphomet 2, Colony Wars, Crash Bandicoot 2, FIFA 98, Jersey Devil...
Gros Plan : Bentley Rythm Ace, Ron Perlman.
Versions Longues : Rapid Racer, G-Police, Kurushi, L'Odyssée d'Abe, Overboard !, Nightmare Creatures...

6 démos jouables sur le CD : A Dog Tale, Power Soccer 2, Pandemonium 2, Courier Crisis, Grand Theft Auto, Frogger.
Making Of : Rascal, Snow Break.
Castings : Heart of Darkness, Gran Turismo, Pitfall 3D, Nagano Winter Olympics'98, Spawn the Eternal...
Travellings : Bloody Roar, Marvel Super Heroes, NBA Pro 98, Skull Monkeys, Cool Boarders 2...
Gros Plan : Air, Casper Van Dien.
Versions Longues : Spécial Final Fantasy VII.

7 démos sur le CD :

Gran Turismo (vidéo), Actua Soccer 2 (jouable), Discworld 2 (jouable), Cool Boarders 2 (vidéo), Formula Karts (jouable), Rosco Mc Queen (jouable), Judge Dredd (jouable).
Making of : Forsaken, Le Cinquième Elément, Diablo...
Castings : Tekken 3, Dark Omen, Reboot, Snow Racer '98, Baby Universe, Resident Evil 2...
Travellings : NHL Powerplay 98, Nagano Winter Olympics'98, Risk, Steel Reign, Ark of Time...
Gros Plan : Afro Jazz.
Versions Longues : Pandemonium 2, NHL Powerplay 98, Alerte Rouge, Nuclear Strike, spécial The Last Report...

6 démos sur le CD : Bloody Roar (jouables), Cool Boarders 2 (jouable), Alerte Rouge (jouable), Bushido Blade (non jouable), Armored Core (jouable), Bouncer II (yaroze jouable).
Making of : Newman Haas, Return Fire 2, Dead Ball Zone, Moto Racer 2, Duke Nukem, Alien Resurrection...
Castings : Rushdown, Pitfall 3D, Riven, Need For Speed 3...
Travellings : Snow Racer 98, Bushido Blade, Gex 2, Theme Hospital, One, NBA Fastbreak'98...
Gros Plan : Scratch Pet Land, Pierre Adane.
Versions Longues : Nascar 98, Nightmares Creatures, One, NBA Live 98, TOCA Touring Car, Spécial Bushido Blade...

Un numéro spécial solutions et astuces

Tomb Raider II, l'Odyssée d'Abe, les secrets inédits de Final Fantasy VII, Les Chevaliers de Baphomet 2, Herc's Adventure, Colony Wars, Castlevania, Discworld 2, Dynasty Warriors, Crash Bandicoot 2, Duke Nukem 3D, Bloody Roar...
Et les astuces de Dragon Ball Final Boun, Toca Touring Car, Marvel Super Heroes, Test Drive 4, Cool Boarders 2...
Et découvrez en exclusivité la dernière simulation de Psygnosis : Newmann Hass.

Faites vite!
Les anciens numéros de PlayStation Magazine s'épuisent les uns après les autres...

Pour compléter votre collection, rédigez un chèque de 56 francs par numéro (49 F + 7 F de frais de port) et 42 francs pour le Hors Série n°3 (35 F + 7 F de frais de port), sans oublier de préciser le ou les numéros que vous désirez recevoir. Libellez votre chèque à l'ordre de PlayStation Magazine et envoyez-le à l'adresse suivante :

PLAYSTATION MAGAZINE
SERVICE VPC BP4
59718 LILLE CEDEX 9

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
.....
Code Postal |_|_|_|_|_|
Ville .....

☐ N°4 ☐ N°9 ☐ N°10 ☐ N°11 ☐ N°12 ☐ N°13
☐ N°14 ☐ N°15 ☐ N°16 ☐ N°17 ☐ N°18 ☐ HS N°3

Conformément à la loi Informatique et libertés du 06.01.7 (Art 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectificatio des données vous concernant.
Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositio d'autres entreprises.
Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Critiques

C'est reparti pour une collec' de jeux complètement hétéroclite ! Des jeux qui ont quelquefois divisé la rédaction tant ils sont différents et parfois originaux. Comme d'habitude, vous trouverez ici nos divers avis sur tous les produits présentés dans ce numéro, exception faite des courts métrages qui, il faut bien l'avouer, ne méritent pas qu'on s'y attarde plus longtemps.

	J.-F. Morisse	N. Nini	D. Martinyuk	G. Szriftgiser	Jean Santoni	Et vous ?
BRAHMA FORCE (P.118)	6		6	6	6	○
DARK OMEN (P.104)	6	5	7	7	7	○
DIABLO (P. 108)	7	6	7	7	7	○
NEED FOR SPEED 3 (P.100)	7	8		7	8	○
NEWMAN HAAS (P. 112)	6	6		5	6	○
PITFALL (P.114)	5		6		5	○
RASCAL (P.120)	4	6	6	6	4	○
RESIDENT EVIL 2 (P.92)	9	8	8	8	8	○
RIVEN (P.116)	4	7	7	5	4	○
X-MEN (P.122)	5	5	3	4	4	○

LE BAREME DES NOTES

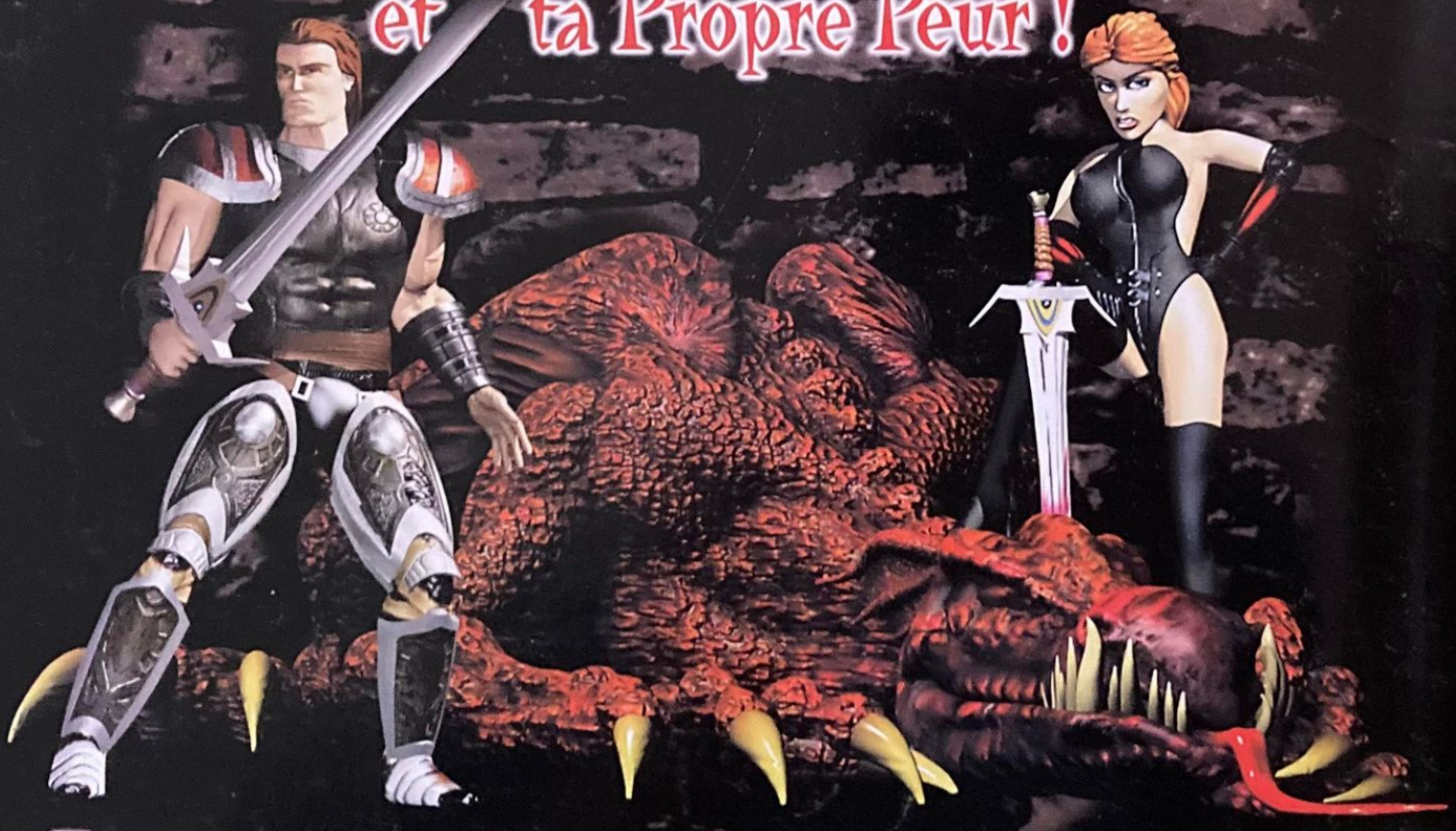
1 Euh, on parle bien d'un jeu vidéo, là, non ?
2 Laissez tomber, y'a rien à voir !
3 Amusant trois secondes et demi.
4 Ouais, peut mieux faire.
5 Tout juste moyen.
6 Ça commence à être intéressant.
7 Enfin un bon titre !
8 Tres tres bon !
9 Exceptionnel !
10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél Abonnement : 01 44 89 41 16.
Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.
Directeur de la rédaction Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr.
Directeur artistique Alain Langlois / linos@club-internet.fr.
Premier maquettiste Christophe Gourdin.
Maquette Marie Hedon, Stefane Brunelle, Catherine Branchut, Sonia Caron, Jah Rastafarai, Joseba Urruela et Hervé Drouadene.
Secrétaire de rédaction Cécile Lando. ***Correctrice :*** Viviane Fitas.
Corrections Photographiques Stephane Leclercq. ***Illustrateur*** Pi XX.
Publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25), Antoine Tomas (01 41 34 86 93).
Assistante de publicité Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28).
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Benjamin Janssens, Kendy Ty, Vladimir Sebansky, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Julien Chèze, Christophe Delpierre, Céline Guise et Edouard Duchamps.
Dépot légal à parution.
Conseiller auprès de la rédaction François Hermellin.
Correspondant permanent aux Etats-Unis Morgan.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure Champa.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture Coupe du monde 98 © EA Sports.
Remerciements à Frank Sébastien, Benoite Lavie, Toca, Karine Dognin, Anne Vaganay, Barbie et Ken.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction / animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

·IAN LIVINGSTONE'S·

DEATHTRAP Dungeon

Pour Survivre, il te faudra Vaincre les Pièges, les Monstres, les Dragons... et ta Propre Peur !



Tu vas avoir besoin de ta cervelle... et de tes tripes !

ASYLUM STUDIOS EIDOS INTERACTIVE

Conseils, Astuces et Solutions
Support Technique
08 36 68 19 22*
3615 EIDOS*
www.eidos-france.fr

DESCENTS

PlayStation

PC CD

OPTION

© EIDOS INTERACTIVE LIMITED. DEATHTRAP DUNGEON™ est une marque déposée, propriété de Ian Livingstone, utilisée avec sa permission.